
CRYTEK ACUDE AL RESCATE DE LOS SHOOTERS CON CRYSIS 3
gamesTM
180 PÁGINAS
Número 006
7,95 €//Canarias 8,10 €
PS3 | Xbox 360 | PC | PS Vita | iPad
one | Wii U | 3DS | Arcade | Retro
¡RETRO POSTNUCLEAR!
FALLOUT, EL PRIMER JUEGO DESPUÉS DE LA BOMBA
HITMAN: ABSOLUTION
HACE UN CALVO A LOS JUEGOS DE INFILTRACIÓN
GRUPO ZETA
00006
8 420565 001403
INSOMNIAC REINVENTA EL COOPERATIVO EN SU PRIMER MULTIPLATAFORMA
FUSE
DESTACADOS
ZOMBIU / TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
BORDERLANDS 2 / ROCK BAND BLITZ
STAR WARS 1313 / GUILD WARS 2
DEAD OR ALIVE 5 / FAR CRY 3
RESIDENT EVIL 6 / NBA 2K13
DISHONORED / METRO: LAST LIGHT
¡SARTENADA DE PREVIEWS!
Wii U MIRA A LOS OJOS DEL JUGADOR CLÁSICO

El futuro no está definido, se está gestando, pero no encuentra una vía de evolución o revolución certera. Se buscan nuevas formas de financiar proyectos, se dibujan nubes de millones de Gigas en un cielo azul metalizado, se anuncian máquinas del tamaño de un flan por 99 dólares, los smartphones y las tabletas comen terreno a las consolas portátiles... Y mientras, las tres grandes parecen tomar caminos divergentes, aún sin definir en algunos casos y abiertos a todos los cambios necesarios que surjan sobre la marcha. La nueva generación está más que inventada pero todavía cuenta con esa ligera maleabilidad de última hora para reflejarse en el espejo del enemigo y encontrar deformidades o limitaciones inesperadas. Con todo y con eso todavía no se percibe la sensación global de querer sumergirse ya, sin hacer la digestión, en las frías aguas de la potencia gráfica desmesurada y la resolución 4K. A veces pienso que resulta más atractivo y apasionante soñar con un sistema de venta y descarga On-line de todas las recreativas que han existido, o catálogos completos de juegos de Amiga o Spectrum, por ejemplo, o de consolas clásicas -con piezas de hardware y mandos que devuelvan a la vida a estos viejos cacharros como se merecen-, que esperar las nuevas y desbocadas creaciones de turno. Al fin y al cabo las consolas, al igual que las sagas, acaban resultando casi lo mismo lustro tras lustro. Necesitamos algo de aire fresco o tocará refugiarnos en las mágicas sensaciones de antaño, esas que cada vez cuesta más rememorar por estar sumidos en estos ciclos de vida tecnológica tan análogos, fríos e invariables.



Marcos García
DIRECTOR


BULLET
6
LIFE


TIME
6

Sumario



PREVIEWS

26 Hitman: Absolution
30 New Super Mario Bros. U
32 Mass Effect 3
34 Darksiders II
35 Assassin's Creed III
36 Tekken Tag Tournament II
37 Rayman Legends
38 Far Cry 3
40 Metro: Last Light
42 Star Wars 1313
44 Deadpool
46 Pokemon Ed B/N 2
48 Monster Hunter 4
49 XCOM: Enemy Unknown
50 Inazuma Eleven Strikers 2012
51 Epic Mickey: Mundo Misterioso
52 Showroom

106 Resident Evil 6

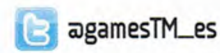
ANÁLISIS

106 Resident Evil 6
110 Borderlands 2
114 Guild Wars 2
118 Tekken Tag Tournament 2
120 Dead Or Alive 5
122 Rock Band Blitz
124 FIFA13
127 PES 2013
128 F1 2012
130 Dark Souls: Prepare To Die Edition
132 One Piece: Pirate Warriors
134 NBA 2K13
136 Los Sims 3: Criaturas Sobrenaturales
137 El Testamento De Sherlock Holmes
138 Super Hexagon
139 La-Mulana

78 Reportaje

Crysis 3

Crytek revela cómo planea subir la calidad media de los First Person Shooters.





EL DEBATE

8 La caja de Peter Molyneux
El diseñador de videojuegos más intrigante del momento nos desvela qué demonios va a meter en la caja. Bueno... no exactamente.

12 Need For Criterion
Qué le parece a Criterion eso de haberse quedado con la saga de conducción arcade para ellos solos.



35 Assassin's Creed III

REPORTAJES

16 Fuse
El primer juego multiplataforma de Insomniac será también su primera incursión en el cooperativo total. ¿Qué va a salir de todo esto?

56 Ouya: La consola de 99$
La campaña de Kickstarter más interesante e intrigante hasta la fecha. **games™** investiga cuál ha sido su impacto real en la industria.

66 ZombieU
Todo el mundo parece coincidir en que será el mejor juego de Wii U. ¿Con muerte permanente? ¿Y dirigida al público hardcore? ¿Seguro?

74 Minecraft más Gears Of War: Fortnite
Quién iba a decirnos que el juego encargado de demostrar la potencia del motor Unreal 4 iba a ser un juego cooperativo de construcción. Quién, ¿eh?

98 Mad Mix Game
Seguimos indagando en los sótanos de la industria del videojuego español. Esta vez, nuestro propio comecocos. Si será por apropiarnos de cosas...



124 FIFA 13

12 Need For Speed: Most Wanted

RETRO

144 Detrás de los niveles: Ready 2 Rumble
games™ indaga en los orígenes de uno de los juegos más recordados de la primera tanda de lanzamientos para Dreamcast.

150 Jefazos
Los de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, uno de los vaciabolsillos de Konami más populares de los 80.

152 Toda la historia: 1993
¿Es *Doom* tu juego favorito de la historia? ¿No? Revisa tus prioridades. En 1993 sí que sabían.

156 Conversión del mal
Paperboy es nuestro Ecce Homo videojueguil de esta entrega. Un horror sin paliativos.

158 Colecciones extremas
En Japón hubo una Super Famicom especial para hoteles. Tenía un catálogo de TRES cartuchos.

160 Fallout
El paradigma dentro de los videojuegos clásicos de las aventuras de exploración con libertad total. Páramos, madmaxismo, humor... todo bien.



74 Fortnite

FAVORITOS

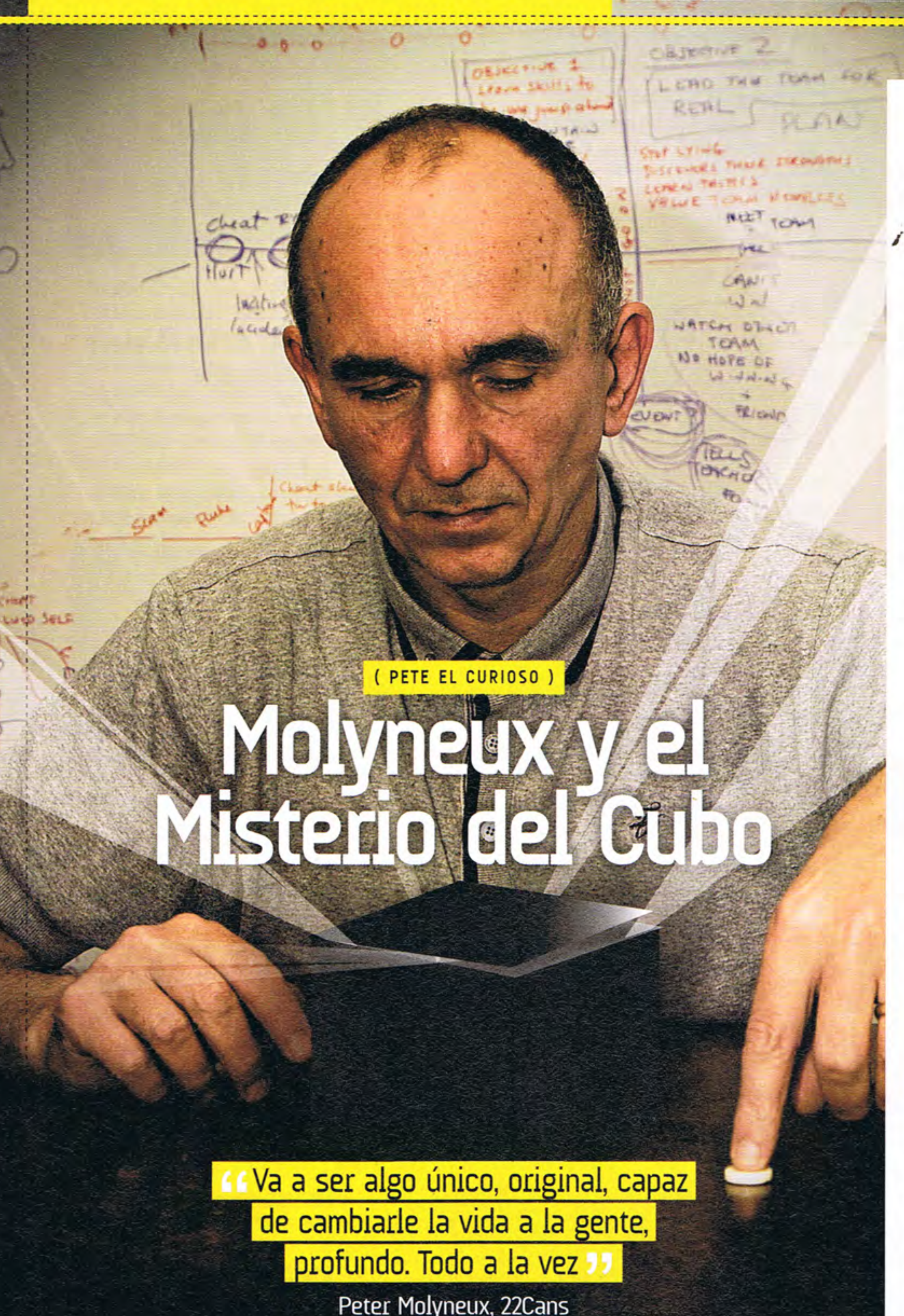
168 Esenciales
¿Te ha dejado la novia? ¿Cateaste septiembre? Tranquilo, estos perdedores están peor que tú.

171 MMO Worlds
Mundos persistentes, inexplorables, sorprendentes y para jugadores con tiempo a su disposición.

178 La penúltima página
Dos cosas im-por-tan-tí-si-mas: un alcalde con bigote y cuándo sale el 7 de **games™**

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DE LA INDUSTRIA
OPINIÓN



(PETE EL CURIOSO)

Molyneux y el Misterio del Cubo

"Va a ser algo único, original, capaz de cambiarle la vida a la gente, profundo. Todo a la vez"

Peter Molyneux, 22Cans

→ En *Curiosity: What's Inside The Cube*, el primer juego de Peter Molyneux desde que dejara Microsoft, el diseñador de *Fable* le pide a los jugadores que se unan para apartar sesenta mil millones de cubitos para llegar al centro de su caja, donde les espera un premio misterioso, uuuh.

Mitad competición, mitad experimento social, el cubo se abrirá antes si los jugadores se gastan dinero real (hasta 75.000 euros) en ítems que aceleren el proceso. Molyneux en persona nos explica el experimento...

Qué hay en el cubo?
Me resulta interesante que me preguntes eso cuando sabes que no te voy a contestar. Hay 60 millardos de minicubos, que la gente tiene que romper con el dedo en la pantalla. Pueden hacer que sus toques sean más poderosos, pero en esencia le estoy pidiendo a la gente un esfuerzo tremendo, así que lo que haya dentro no puede decepcionar. Va a ser algo único, original, profundo, capaz de cambiarle la vida a la gente. Todo a la vez.

¿Fue fácil decidir lo que habría en el centro?
Fue una decisión muy simple, inspirada por lo nefasto que sería que lo que encontrase la gente fuese decepcionante. Tengo un hijo de nueve años, y una vez estaba intentando motivarle para que hiciese algo. Descubrí que la mejor manera de motivarle fue darle una caja de seguridad cerrada por combinación y decirle 'Hay algo que te gusta mucho dentro de esta caja'. Hará ya un año de esto: no

TELETIPOS → BIOWARE ANUNCIA UN PACK CON TODA LA TRILOGÍA DE MASS EFFECT EN PC, PS3 Y 360

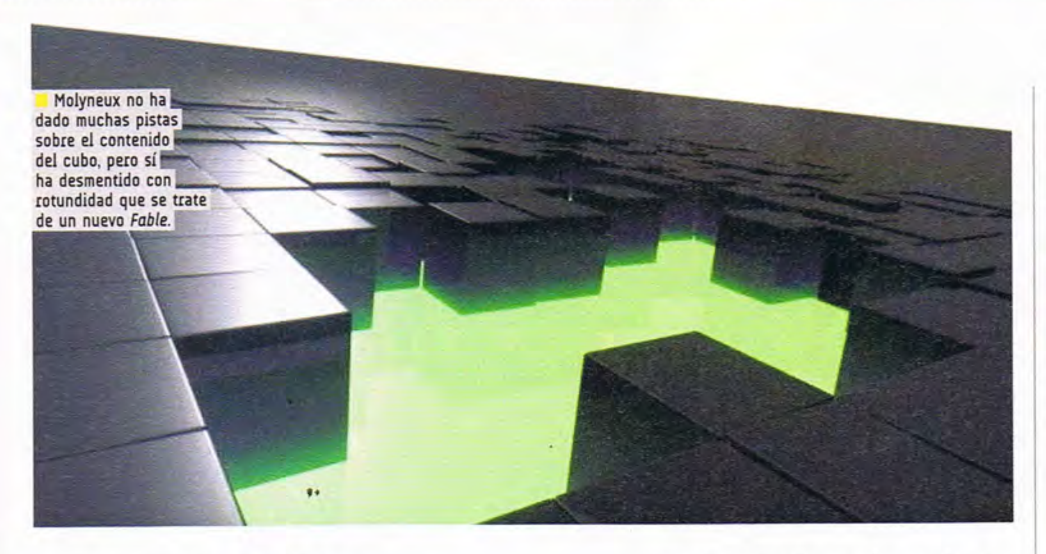
Sumario

Guía de grandes historias

10 **EL NUEVO EQUIPO DE LOS SUPER MARIO**
Los alumnos de la Mario Cram School se graduan con *New Super mario Bros. 2.*

12 **MOST WANTED**
EA y Criterion cuentan a **games™** de dónde sacan el combustible para relanzar la franquicia *Need For Speed.*

14 **TOKYO GAME SHOW**
Visitamos la capital japonesa a tiempo para ver cómo la industria asiática rinde pleitesía a los juegos móviles en su feria más importante.



Molyneux no ha dado muchas pistas sobre el contenido del cubo, pero sí ha desmentido con rotundidad que se trate de un nuevo *Fable.*

había decidido todavía lo que habría dentro, así que cuando consiguió abrirla y encontró un regalo flojísimo dentro, se decepcionó sobremanera conmigo. Así que sí, tengo algo de experiencia de primera mano con lo que supone decepcionar a alguien. Hasta cierto punto, siempre me he planteado si debería ser un enigma o un premio. Y si fuera un premio, ¿cuál sería un buen premio? Llevo años pensando en eso, así que la decisión tiene bastante tiempo de reflexión detrás.

¿Cuánto tiempo crees que le llevará a la gente llegar al centro del cubo? Una estimación aproximada...

Bueno, si no existieran los potenciadores o las cadenas de combos, 60.000.000.000 de toques serían muchísimos, tardarían la vida. Pero como puedes potenciar los toques, significa que cada golpe con el dedo puede llevarse cientos o miles de cubos. Pueden tardar entre unos pocos días y unos cuantos meses..

Nos sorprendió en su momento que en Noby Noby Boy la colaboración de la gente consiguiera alcanzar la longitud para llegar a Jupiter...

Por eso, cuando estábamos decidiendo cómo de grande sería el cubo, pensamos 'Oh, mil millones, eso es mucho', y luego dijimos 'Eh, no, no es tanto. Con cien mil descargas y mil toques al día por jugador...'. Bueno, te hace falta una calculadora, pero se tardaría muy poco. Es algo asombroso, aún así. Puedes dejarlo puesto y observar como el mundo entero se dedica a deshacerlo. Puedes ver los cambios en vivo si hay un número suficiente de personas conectadas a la vez. Y tenemos unos cuantos truquitos extra. Por ejemplo, si uno de tus amigos de Facebook se conecta, te damos un montón de monedas gratis. No tienes que hacer nada, es un proceso automático que el juego detecta, algo muy democrático.

¿Qué pasa cuando se llega al centro? ¿Empieza otra vez? Se acaba el experimento?

Bueno, eso depende de lo que quiera la comunidad. De momento, hay mucha gente que quiere que la persona que descubra el centro ponga otra cosa dentro y empecemos otra vez. Podría ser, no lo descartamos. Consiste en esperar a ver qué pasa y, en cierto modo, el desarrollo de juegos funciona un poco así: creas parte del juego al principio, para el lanzamiento, y luego sigues ajustándolo a lo que te pide la gente. Como ahora los desarrolladores tenemos más poder para hacer eso [fuera de las consolas], cada vez es una tendencia mayor lo de interactuar con la comunidad.

¿Es muy difícil hacer algo realmente único en la industria del videojuego hoy en día?

¡A veces lo más terrible de ser alguien que se supone que tiene que tener ideas es que se te ocurran! A nivel personal, me resulta dificilísimo afrontar la presión de 'uy, se me tiene que ocurrir una idea para un juego en las próximas 12 horas'. Y luego hay otras veces que estás haciendo cualquier otra cosa y de repente te viene el germen de una idea de no se sabe dónde. Creo que para innovar es esencial coger esa idea y preguntarte, '¿por qué sería genial hacer esto?'.

Por ejemplo, con lo del cubo, la idea principal es que me gustan los misterios. La inspiración me vino de una charla TED de JJ Abrams: "Me encantaría saber qué hay en la caja". Esa charla me empujó a crear algo que fuera muy potente y me paré a pensar en cómo hacerlo. Me lié a gritos y golpes con la idea para refinarla, es lo que hago antes de contarle un concepto a alguien: lo apalizo hasta que pierde lo que le sobra y, por lo menos, es algo práctico. Cualquiera puede decir algo en plan 'Ey, vamos a desarrollar una idea sobre un juego que consista en hablar sobre un escenario', pero qué es eso. Eso no sirve, eso no vale para nada, no tiene ningún sentido. Es la implementación de la idea la que resulta crucial para que el juego exista.

LA CAJA MÁGICA

Ahora que *Curiosity* está disponible, sus contenidos podrían saberse en cualquier momento. ¿Qué son? Molyneux afirma que el premio puede cambiarle la vida a la gente, y nosotros apostamos por...

- Un curro en 22Cans
- Todo el dinero gastado en abrirlo
- Un yate de lujo
- Una lección sobre las decepciones
- Milo & Kate





Curiosity es el primero de los 22 experimentos interactivos pensados por Molyneux antes de anunciar su primer juego real.



VALVE ANUNCIA UN RECOPILATORIO FÍSICO DE CUATRO DISCOS CON TODA LA MÚSICA DE LOS DOS PORTAL

(ASÍ SE HIZO NEW SUPER MARIO BROS 2)

El equipo NSMB2 también colaboró con los encargados de Super Mario 3D Land, a los que sugirieron añadir a este último su característico efecto de profundidad de campo.

Nuevo Equipo Super Mario

→ Con dos juegos de Mario desarrollándose al mismo tiempo, Nintendo tuvo que recurrir a su escuela de diseñadores de niveles para poder terminar a tiempo New Super Mario Bros. 2. Yusuke Amano, de la Mario Cram School, nos cuenta lo que aportaron los estudiantes al proyecto y la evolución de esta colaboración

Hubo un tiempo en el que Nintendo sólo sacaba un *Super Mario* cada equis años, pero las cosas han cambiado. Ahora que las portátiles son capaces de sacar juegos de primera línea y con la serie de Mario dividida en dos líneas de producto -los de perspectiva lateral y los 3D-, Nintendo se ve en la tesitura de tener que sacar más juegos y más deprisa que nunca. Este año les ha tocado algo inédito en la historia de la compañía: sacar adelante dos Mario al mismo tiempo, el *New Super Mario Bros 2* de 3DS y el título de lanzamiento de Wii U *New Super Mario Bros U.*

"Nos metimos en una posición un tanto complicada al tener que desarrollar dos juegos a la vez para distintas plataformas, cada una con sus propias características", dice Yusuke Amano, responsable del desarrollo de ambos juegos. ¿Cómo superó Amano este problema? Volviendo al colegio. A la Mario Cram School, para ser exactos, a la que ya acudió durante el desarrollo de *Starfox 64 3D.*

Es poco lo que se sabe de estas misteriosas aulas fuera de Nintendo, excepto que fue fundada por Takashi Tezuka, el director de *Super Mario World*, para que los miembros de su equipo pudiesen enseñar a los novatos la parte más importante de los juegos de Mario: su diseño de niveles.

Mientras trabajaba en *New Super Mario Bros Wii*, Amano tuvo la oportunidad de jugar unos cuantos niveles diseñados por alumnos de la Cram School, quedando gratamente impresionado por la cantidad de ideas que rezumaban. Aunque jamás se había hecho en Nintendo, Amano sospechaba que los alumnos eran capaces de encargarse de hacer un juego entero y, de paso, aliviar un poco la carga de trabajo que le suponía tener que asignar recursos a dos juegos de dos plataformas ditintas. Con el bonus añadido de que las ideas que traerían los alumnos ayudarían a diferenciar ambos títulos.

New Super Mario Bros U fue creado a la vez que *NSMB2* pero cada uno tiene su estilo. Se cree que los de la MCS también echaron una mano en el de Wii U, así que esperad aire fresco también en el título de lanzamiento de la sobremesa.

Poner un Mario en manos de estudiantes parece arriesgar demasiado, pero Amano sostiene que Nintendo ha conseguido un buen equilibrio y jerarquía entre los recién llegados y la vieja guardia. Cuando le preguntamos hasta qué punto está implicado Miyamoto en los nuevos juegos, responde: "Todo el equipo tiene la responsabilidad de proteger la marca Mario, y como cada uno de nosotros venera de verdad la serie, siempre conseguimos ponernos de acuerdo a la hora de conseguir soluciones. Dado que Miyamoto es la persona que más sabe de Mario del mundo, nos echa una mano asegurándose de que no estemos haciendo algo que no tenga al jugador siempre presente. No es algo formal, es más como si fuera uno más del equipo que se deja caer para ayudarnos con los problemas y sugerir mejoras".

"Nos complicamos bastante la vida cuando tuvimos que desarrollar dos títulos de Mario al mismo tiempo"

Yusuke Amano, Nintendo

LA IDEA MÁS innovadora de *New Super Mario Bros 2* reside en su énfasis en algo que antes era accesorio: recoger monedas, algo que aquí se ha llevado al extremo con power-ups pensados para convertirlo todo en oro y establecer nuevas mecánicas cooperativas mundiales bordeando la avaricia. A la hora de cerrar esta

→ LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII ANUNCIADO PARA 2013 → VALVE SIGUE BUSCANDO GENTE PARA

DOMINA LA FIEBRE DEL ORO

→ **games™** te cuenta los trucos para hacerte rico sin problemas... En Mario, claro.



1. Lo más importante es alcanzar siempre la bandera al final de cada pantalla, que es un jugoso x2 para todas tus monedas. Si lo consigues tres veces seguidas, el multiplicados se va a x8, en vez de x6.



2. Algunos de los objetos que dan moneda, como la concha dorada Koopa, pueden explotarse utilizando las técnicas de Mario de toda la vida. Básicamente, busca un obstáculo y exprímela.

3. El Mario Dorado es uno de los power-ups más útiles en Fiebre del Oro. Todo lo que consigue se múltiplica por dos, y su bola de fuego dorada añade carretas de puntos extra si acierta a varios enemigos a la vez. Y con secretos para hacerlo, por supuesto, como atizar a un grupo de tuberías y escuchar el ka-ching de cuatro Plantas Piraña diñando al mismo tiempo. Nos preocupa un poco este énfasis "mata por dinero" en un Mario, eso sí.





4. La hora del combosalto: en los viejos Mario saltar sobre varios enemigos sin tocar suelo acababa en vida extra y puntos. Aquí lo que se obtiene son más monedas.



5. Algunos power-ups son viejos conocidos de otros Mario como la Cabeza Bloque de *Super Mario 3D Land*, pero muy adecuados para este modo: cuanto más corras más monedas genera, así que el truco está en moverse rápido y sin obstáculos. O, más fácil, práctico y digno del Tío Gilito, en colgarse de una cuerda y hacer saltar la Banca Champiñón [que nos hemos inventado].







revista, la cifra total de monedas sobrepasaba con mucho los 50.000 millones de monedas.

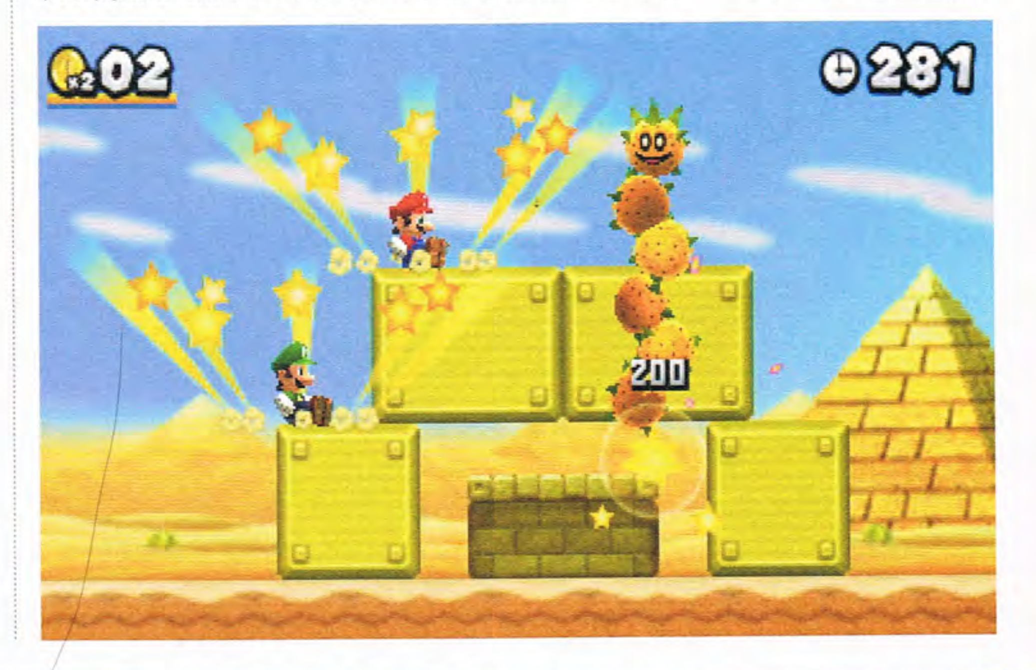
"Cuando estábamos preparando los diseños del juego, dedicamos tiempo a pensar en qué características podríamos incluir para motivar más a los jugadores, aparte del, ya sabes, rescatar a la mujer que amas de las garras del mal", explica Amano. "Y nos decidimos por las monedas. Desde el primer Mario, las monedas han estado siempre presentes, como elemento simbólico que ayudaba a los jugadores a entender el juego sin presión. En *New Super Mario Bros 2* hemos hecho que las monedas sean mucho más importantes".

Un nuevo modo dedicado a amasar fortunas es el principal resultado, basado en los diseños de la Cram School que empujan a los jugadores a dominar las nuevas habilidades del fontanero para conseguir más oro. El modo es un ejemplo fantástico de la filosofía portátil de "enciende la consola y juega" que ha conseguido que el juego trascienda su historia principal sin traicionar esa norma no escrita de que los juegos portátiles son mejores si un nivel no dura más de unos minutos. Aunque Amano se apresura a atajar cualquier influencia de los juegos para móviles en el diseño de este Mario.

"Creo que el modo añade más tensión y capacidad rejugable al tener sólo una vida y el objetivo de hacerte con todas las monedas", explica. "En ningún momento tuvimos el mercado de móviles en la cabeza o las preferencias actuales de los jugadores. Solo queríamos crear un juego que fuera accesible para todo el mundo, que pudieras jugarlo en cualquier momento y al que tuvieras ganas de volver durante una buena temporada".

Lo curioso es que el juego puede ser una consecuencia colateral de otro cambio en el sector: la distribución digital. *New Super Mario Bros 2* es el primer juego "de caja" de Nintendo disponible como descarga, y de ahí vino la creación de la fiebre monetaria: Amano y los suyos saben que un juego descargado es uno que siempre está disponible en la consola y que los jugadores necesitarían una razón para que así fuera, algo que les empujara a seguir jugándolo una y otra vez.

El siguiente paso en estos experimentos de Nintendo, es el DLC de pago, algo que, según afirmaba Iwata en una entrevista hace poco, llegará sólo cuando el equipo haya considerado la respuesta del público al contenido ya existente. Más que nada para que los niveles se dirijan al gusto de los usuarios, que son los que tienen que pagar. Poco a poco, las cosas van cambiando en Nintendo.



Abajo El modo para dos jugadores no está tan conseguido como el de Wii, pero es la primera vez que vemos un modo cooperativo en un Mario portátil, algo que según Amano no era posible en consolas anteriores.

Abajo A pesar de la abundancia de persecuciones con la policía, *Most Wanted* y *Hot Pursuit* difieren notablemente.

(LLAMANDO A TODAS LAS UNIDADES)

Most Wanted

→ **Por qué EA ha llamado a Criterion para que se hagan cargo de la franquicia de Need For Speed en solitario.**

Durante los últimos años, *Need For Speed* ha funcionado como un experimento para muchos desarrolladores. EA Black Box, Slightly Mad Studios, EA Montreal, Criterion Games... lo que quería EA en un momento determinado era tener distintas visiones de las franquicia: conseguir diversos éxitos individuales bajo un paraguas común. Pero ese sueño ha muerto. Y no es que nos quejemos: Electronic Arts ha llamado a Criterion para que haga lo que mejor sabe hacer, otorgándoles la serie completa, que el estudio desarrollará en exclusiva.

"Estamos realmente emocionados de tener las llaves de una fraquicia histórica como esta," dijo recientemente el productor ejecutivo de EA Mark Webster a **games™**. "Muchos de nosotros hemos crecido junto a la serie, y como dije cuando hacíamos *Hot Pursuit*, recuerdo ver el original en 1990 cuando me uní a EA trabajando en la primera 3DO. Fue un momento de revelación, en plan, '¡Esto es la next gen!' y hemos tenido unos cuantos momentos como ese desde entonces."

No hay duda de que *Hot Pursuit* es uno de los cúlmenes en cuanto a calidad dentro del canon de *Need For Speed*, mientras que títulos como *Shift* y su secuela han seguido ofreciendo una representación simpática, aunque no del todo exitosa, de lo que la serie era antiguamente. Criterion es la elección obvia para devolver a la franquicia allí donde EA quiere verla: liderando la carrera de los arcades de conducción. Curiosamente, el estudio estaba tan ansioso de aceptar esa responsabilidad como Electronic Arts de ofrecérsela.

El Desarrollador Creativo de Criterion, Craig Sullivan, nos lo explica: "He sido fan de *Need For Speed* desde el juego original, y trabajo con un montón de gente que piensa como yo. Queríamos hacer un *Need For Speed* desde hacía tiempo: llevo en Criterion 15 años, y siempre hablábamos de eso. Así que se lo propusimos a EA, y EA aceptó."

EL ÉXITO DE ESA PROPUESTA fue tal que ahora la saga compite con *Burnout* como franquicia emblemática de la casa, y debido a ello, más toques personales del desarrollador aparecerán en *Most Wanted*. Ahora hay un plan a largo plazo, y no se trata simplemente de innovar o mejorar una experiencia de

> "Alex Ward siempre bromea con que hagamos lo que hagamos, tendrá Autolog"
>
> Craig Sullivan, Desarrollador Creativo


TETSUYA MIZUGUCHI, AUTOR DE REZ, ABANDONA EL DESARROLLO DE JUEGOS, PERO SIGUE EN Q ENTERTAINMENT



juego que tiene millones de seguidores en todo el mundo.

"Lo bueno de *Need For Speed* es que es una franquicia que siempre ha destacado por ser actual, innovadora, que refleja la época en la que se hace," dice Sullivan. "Estamos haciendo un juego que refleja de forma obvia quiénes somos en Criterion, pero también cómo pensamos que debería ser *Need For Speed*. Y la serie puede ser muchas cosas. Cuando una serie se repite demasiado, llega la monotonía y la gente se aburre. Esperamos que lo que hemos hecho con *Need For Speed* sea algo que no tiene que ser necesariamente parecido a lo que era antes, o a lo que podría ser en un futuro: simplemente es un juego divertido y de calidad. Cuenta con tus amigos, os conecta, y es algo que puedes jugar tanto On-line como Off-line, resultando divertido en ambos casos."

Dada la reciente desaparición de *Burnout* del panorama (lo último que se vio de la serie fue *Burnout Crash!*, que pasó bastante desapercibido), podría entenderse que *Need For Speed* es la forma que tiene EA de llenar ese vacío. Criterion, sin embargo, prefiere esquivar el tema, no solo apuntando a que en un futuro podría retomar su propia creación, sino también dando a entender hasta qué punto se les ha dado libertad en cuanto a qué dirección tomar. "Es un cambio natural," dice Sullivan. "Hay cosas que haríamos en un *Burnout* y que probablemente no haríamos en un *Need For Speed*. Y viceversa. Son dos cosas muy distintas y lo único que las conecta es que Criterion hace ambas franquicias. No estamos intentando fusionar las dos series. Haremos otro *Burnout* en algún momento, y la gente nos preguntará si hemos metido cosas de *Need For Speed* en él. Y por supuesto, así será, porque... ¡lo hace la misma gente! Alex Ward siempre dice bromeando que si hacemos algún juego sobre gelatina (y a saber qué cojones quiere decir con eso), tendrá Autolog. Posiblemente también tendrá una versión de Easy Drive, pero se llamará Easy Gelatina o algo así. Por ejemplo, las películas que Tarantino hace son muy distintas, pero al mismo tiempo son la misma. Y eso no es malo. Es un estilo. Así que sí, *Burnout* y *Need For Speed* se parecen en que somos los mismos los que hacemos ambas series."

Criaturas adoptadas

→ Cinco franquicias que han cambiado de desarrollador



Deus Ex

Después de dos primeros juegos en las muy capaces manos de Ion Storm, Eidos Montreal asumió la complicada tarea de revitalizar una franquicia con unos fans leales y expectantes. Sin intimidarse, Eidos Montreal hizo un juego que no solo sucedió con dignidad a sus precedentes, sino que los sobrepasó en algunos aspectos.



Castlevania

En su incansable explotación de la serie *Castlevania*, Konami dio en el clavo al encargarle una secuela a los españoles MercurySteam, hasta entonces no muy conocidos internacionalmente. *Lords Of Shadow* es uno de los escasos *Castlevania* que funciona en 3D, y se espera que la secuela sea aún mejor.



Max Payne

Dos juegos desarrollados por Remedy y un tercero creado por la mismísima Rockstar. Aunque el juego está abiertamente inspirado en sus predecesores, lo interesante es ver cómo Rockstar inyecta en *Max Payne 3* su propia fórmula mágica, puliendo su mecánica y haciéndolo, en cierto sentido, más divertido de lo que eran las dos primeras entregas.



Halo

No hay muchas IPs que puedan presumir de ser tan influyentes como *Halo*, de ahí la responsabilidad que cae sobre los hombros de 343 Industries en su primera entrada original en la serie. Microsoft y 343 deben hacer ahora un juego lo suficientemente épico como para que los fans no se sientan decepcionados.



Devil May Cry

No se nos ocurre otra franquicia que haya levantado tanta polémica al cambiar de manos. Cuando Capcom anunció que Ninja Theory desarrollaría el nuevo Devil May Cry, los fans casi exigieron que la gente del estudio sacrificara a sus primogénitos. Ahora van llegando pruebas de que Ninja Theory está haciendo un buen trabajo. ¿Fans bocazas? No podemos creerlo...



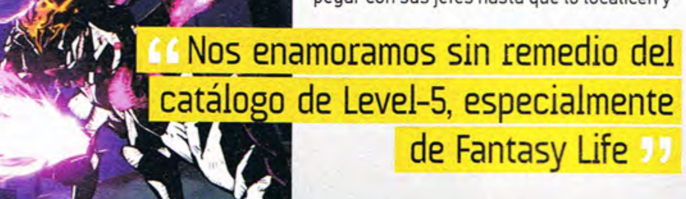
JAPÓN EN LA ENCRUCIJADA

→ Los juegos tradicionales y los de móvil ya se miran cara a cara en la feria

El Tokyo Game Show de este año se ha cerrado con un récord de público similar al de la Gamescom, pero dudamos que los fabricantes de consolas se hayan quedado tranquilos ante la que se venía encima. La entrada a la feria en el primer día de prensa empezó soltándonos en los morros un stand gigante y luminosísimo que contrastaba con la oscuridad reinante en este tipo de eventos: el de Gree. La plataforma de juegos sociales y para dispositivos móviles no solo exhibía una cantidad de espacio similar a la de Sony (estaba pegado, además) y las grandes editoras, sino que su presidente, el insultantemente multimillonario y joven Yoshikazu Tanaka, fue el encargado de dar la conferencia de apertura en el Makuhari Messe. ¿Primera conclusión? Las tabletas y smartphones están aquí para quedarse. Sin embargo, los editores japoneses parecen tenerlo más claro que los occidentales, porque todos los grandes (Namco Bandai, Sega, Capcom, Square Enix, etc...) dedicaban gran parte de su espacio a promocionar sus aventuras móviles, con o sin Gree. Algo evidente en el caso de Konami, cuyo *Metal Gear* social para la citada plataforma ocupaba un gigantesco display al lado de los continuos eventos de promoción de su hermano mayor, *Ground Zeroes*. Hasta Sony, la única fabricante con el valor para personarse en el evento, tenía un segundo stand bien apartadito dedicado a los Xperia, para que las cosas no se mezclen.

En lo tradicional, sin embargo, íbamos bien servidos. Aunque en los últimos años hemos visto cómo desaparecían o se reconvertían a móvil multitud de estudios pequeños japoneses (más de medio centenar de stands se dedicaban al free-to-play, el MMO y Android/iOS), stands como el de Level-5 bastaban para devolver la esperanza con un catálogo absolutamente impecable: *Laytons* -incluyendo el crossover con *Phoenix Wright*-, *Inazumas* para seguir ganando pasta loca en tres continentes y financiarse cositas como *Fantasy Life*, una suerte de *Animal Crossing: El Rolazo* para 3DS del que me he enamorado pese a no entender ni una palabra. Cada exhibidor contaba con al menos un título futuro, aunque lo dominante -comprensible por las fechas- eran los títulos para la temporada navideña, con escasos anuncios de juegos que no conociéramos de antemano. Lo más curioso es que muchos occidentales nos agolpábamos ante el *Project X Zone* de Namco, un RPG táctico para 3DS que cuenta con personajes de Sega, Capcom y la propia Namco, a pesar de saber que no saldría en Europa. Aunque, lo que son las cosas: días después de volver a casa, Harada anunciaba en Twitter que se va a pegar con sus jefes hasta que lo localicen y

Debajo *E.X. Troopers* lucía así de bien en el stand de Capcom, pero los muy capcomazos se niegan a traerlo a Europa.



> "Nos enamoramos sin remedio del catálogo de Level-5, especialmente de Fantasy Life"



PLATINUM DEJA CAER QUE ESTÁ PENSANDO EN REALIZAR JUEGOS PARA STEAM APARTE DE SU ACUERDO CON WII U





decidan sacarlo fuera. No se le escapa una. Ahora a ver si le ayudamos con una petición On-line o algo.

SONY, POR SU parte, se marcó la tercera parte de su línea en las ferias de este año: juegos, juegos y más juegos, algo que aplaudimos a dos manos. Su stand, aparte de promocionar la sorprendente Slim (no es piropo), permitía catar hasta cuarenta títulos propios y de terceros, algunos tan esperados como *Soul Sacrifice*, o producciones occidentales como el próximo *God Of War*, así como los próximos semi-indis como *The Unfinished Swan*. También juegos presentes en otros stands, como *Revengeance* -que en Japón sólo saldrá en la máquina de Sony-, que nos recordó mucho a, en fin, todo el catálogo de Platinum Games; o el próximo *Hokuto Musou*, porque la carne es débil y teníamos que probarlo. De paso, aprovecharon para introducir un par de colores nuevos para Vita -muy atractivos- y un visor con pinta de retrofuturismo ochentero que promete el equivalente a un montón de pulgadas reales y sonido surround. Pero claro, enséñale eso a un jugador y lo primero que va a pensar es "Virtual Boy".

Sega, por su parte, daba un tour privado en el que enseñaba *Yakuza 5*, que cada día se parece más a *Shenmue* (no es piropo), y en el que la escala amenaza con superar a la de Rockstar, aunque ofrezca mucha menos libertad. Pero eh, te puedes echar un *Virtua Fighter* en un Club Sega.

Y POCO MÁS. La discusión a posteriori es si tiene sentido para Occidente una feria tan poco relevante para nuestros ojos, donde un alto porcentaje de sus productos tardarán en salir de Japón -si es que llegan- y donde observamos el mismo problema que con lo de Microsoft en el E3: que Gree, por ejemplo, aún no ha llegado a Europa, con lo que su interés jugable es netamente doméstico (aunque su trascendencia sí demuestre el estado mundial del videojuego). Wii U, que acababa de anunciar precio y fecha, estuvo arropada hasta cierto punto por las editoras, pero claro, cada una iba a promocionar sus juegos -incluso en eventos fuera de feria, como fue el caso de Nippon Ichi-, así que lo más curioso que vimos para ella fue una reinterpretación de *Nobunaga's Ambition* que da que pensar las posibilidades que pueden tener los juegos de estrategia para la nueva máquina -algo que me importa a mí y a cuatro más, siendo sinceros-. Pero claro, esta son conclusiones desde el punto de vista occidental: imaginamos que a los doscientos y pico mil japoneses que acudieron a jugar y pasarlo bien los días de público, la opinión de los gaijin sobre su evento y sus festivales de cosplay les da igual. El TGS sigue sin ser un evento global.

JAVI SÁNCHEZ 

> "Sony siguió en su línea de dejar que los juegos hablen de su estrategia, por tercera vez este año. Lo aplaudimos."

TÍTULO: Fuse
FORMATO: PlayStation 3, Xbox 360
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Insomniac
LANZAMIENTO: Marzo 2013

CUATRO TIPOS DUROS, ARMAS ALIENÍGENAS, MONTAÑAS DE VILLANOS DE OPERETA Y, ENTRE MEDIAS, UN SHOOTER CON ALMA ARCADE Y VOLUNTAD COOPERATIVA EN EL QUE LA ACCIÓN SE MULTIPLICA POR CUATRO: ASÍ ES EL PRIMER MULTIPLATAFORMA DE LOS CREADORES DE RATCHET & CLANK Y RESISTANCE.

FUSE

INSOMNIAC NO QUIERE QUE JUEGUES SOLO









EL SISTEMA DE EXPERIENCIA COMBINADA ASEGURA LA COLABORACIÓN ENTRE LOS JUGADORES

En el E3 del año pasado, Insomniac presentó un shooter cooperativo con estética de animación y violencia extrema, dejando caer que ese *Overstrike* llegaría a Xbox 360, siendo el primer multi de la compañía... Y nunca más se supo. Un año y algo después, nos bajamos del avión en el aeropuerto Bob Hope de Burbank porque Ted Price y los suyos tienen algo que contarnos apenas un kilómetro más adelante, en la sede del estudio: *Overstrike* ahora se llama *Fuse,* cuenta con gráficos más realistas y tiene un nuevo motor revolucionario para impulsar este shooter en tercera persona cooperativo. Price, fundador del estudio y Brian Hastings, director creativo, reciben a la prensa internacional con una hipótesis: ¿y si el mundo que conocemos ocultara tecnología alienígena? ¿Y si el poder hubiese ocultado un material alienígena capaz de sostener por sí solo una nueva carrera armamentística? Ese material, llamado Fuse, combinable con elementos de nuestro planeta, es el detonante de un juego de acción extrema... concebido para cuatro jugadores. "Al final del primer nivel", explica Hastings, "los protagonistas encontrarán cuatro armas modificadas con Fuse, y aquí es donde empieza lo bueno: las armas definen las clases de personajes, en los que hemos trabajado muchísimo para equilibrarlos y hacerlos atractivos para todos los jugadores". Porque los protagonistas siempre serán los mismos. Las clases cumplen con una doble función y se entienden sin mayor explicación al ver los asombrosos efectos de las armas Fuse en acción. No en vano Insomniac se ha ganado su reputación en parte por su inventiva a la hora de crear armamento imaginativo. Dalton, por ejemplo, maneja una pistola capaz de producir un escudo magnético móvil con el que resguardar a los compañeros -el escudo sólo protege en una dirección, se puede disparar desde dentro- que puede mantenerse mientras quede Fuse ("el material es limitado: recuerda que es alienígena, no puede producirse en nuestro mundo", señala Hastings) y que cuenta con dos usos adicionales: puede desplegarse como cobertura fija o utilizarse a la manera de un Magneto militar, desplegando el material ferroso del escudo en una violenta explosión de "espinas" capaz de aniquilar cualquier cosa a corta distancia... Y gastando una buena cantidad de munición en el proceso, eso sí. Ningún personaje puede hacerse cargo de todos los enemigos él solo.





Naya, por su parte, tiene un "rifle de singularidad" capaz de encadenar pequeños agujeros negros -"resultante de combinar Fuse con antimateria". Ajá-. La idea es un personaje capaz de cubrir medias distancias con un flujo constante de fuego (cuanto más dispara, más rápido lo hace) que se lleve a los enemigos de calle al detonarlo [Fuse, por cierto, significa Espoleta en inglés: la idea de las armas es disparar como en un shooter clásico para luego detonar su poder alternativo]. Y que también cuenta con un modo de infiltración, capaz de hacerla invisible a los enemigos para obtener mejores posiciones de fuego. Porque los rivales no son parsimonias expectantes: flanquean, ocupan posiciones de armas pesadas y emplean la cobertura de una forma que nos recordó bastante a lo cabritos que pueden ser los Locust en cierto juego. Pero ya hablaremos de esa referencia.

Jacob es mi personaje favorito. Su arma cumple funciones de francotirador, es una ballesta futurista y, lo mejor, escupe plasma ardiente combinado con Fuse. Plasma pringoso que deja charquitos o impregna paredes y puede colocarse estratégicamente con un par de disparos para causar una explosión que envuelva todo en llamas y gritos de dolor. "Artillero francotirador" puede que sea un concepto nuevo, pero me gusta. Y, si hay algún personaje desequilibrado que pueda resolver cualquier situación él solo, es este. No esperéis algo tan poderoso cuando terminen de ajustarlo.

Finalmente, la pelirroja Izzy cuenta con un "fusil cristalizador", capaz de inmovilizar a los enemigos en bloques de algo parecido a la carbonita para que nuestros compañeros puedan reventarlos en pedazos. También está equipada con un set de... ¿granadas curativas? Algo así. Como el juego está pensado para que si un personaje muere pierdan todos, tener una tipa capaz de resucitar a distancia a un colega en apuros es una buena idea.

EL PESO DE LAS CLASES NO ATA EL ESTILO DE JUEGO: LOS PERSONAJES PUEDEN ELEGIR ENTRE UN BUEN ARSENAL.

Porque la idea es combinar esfuerzos. Un sistema de puntos de experiencia y un árbol de habilidades "que aún no podemos enseñar", en palabras de Hastings, refuerzan la idea del cooperativo mediante bonus: si un compañero mata a un adversario a través del escudo de Dalton, ambos se llevan puntos. Si encima el adversario estaba cristalizado, más todavía para ellos dos e Izzy. Si esa muerte provoca una cadena de agujeros negros o charcos de lava... En fin, nos hacemos una idea: juega en equipo, progresa más.

El peso de las clases no ata el estilo del juego: los personajes también pueden usar otras dos armas estándar, ligera y pesada, y granadas, aunque sin Fuse en estos casos. Pero que vienen bien para compensar debilidades: un Dalton equipado con un rifle de francotirador puede escapar de más de un apuro desplegando una cobertura fija sin tener que esperar a que le rescaten (¿hemos mencionado que los enemigos manejan conceptos como "fuego de supresión"?). "Estamos trabajando en un buen número de armas estándar: lanzacohetes, ametralladoras, todo tipo de pistolas... La idea es que las elecciones compensen las carencias de todo el equipo, no solo del personaje, aunque hemos descubierto ciertas posibilidades emergentes como el *shield sniping* que has usado: testeamos a fondo ese tipo de cosas para evitar los desequilibrios".

El resultado es un shooter frenético, plagado de enemigos, donde los usos puntuales de nuestros poderes dan ventaja a la hora de emprender tiroteos que recuerdan, y mucho, a una versión más acelerada y táctica de los intensos juegos de ajedrez balístico que son los enfrentamientos en *Gears Of War*. De hecho, esa intensidad en el cooperativo también nos recuerda bastante a *Borderlands*: Insomniac ha cogido conceptos de dos de los shooters con mejores ideas de esta generación llevándolos un paso más allá. La experiencia puede resumirse de forma simple: la demo ofrecida duraba 10 minutos, un solo nivel de mucho pumpum con su jefazo final robótico y todo. Eso quiere decir que deberíamos haber jugado cuatro veces, algo menos de una hora, para ver lo que dan



■ "¡MAGNETOIMPACTO! Perdón, no puedo evitar gritar los ataques especiales..." Ah, ¿qué es un cooperativo si no enervas a tus compañeros de partida?



Brian Hastings nos dijo que tontearon con el sigilo, pero solo como primer ataque.

La profundidad táctica del juego es evidente: arriba vemos un ejemplo de cómo crear un clásico cuello de botella. Donde está la cámara, por cierto, hay una ametralladora pesada.

INSOMNIAC SOLO PODÍA ENSEÑAR UN MODO, PERO HA PROMETIDO QUE HABRÁ MUCHOS MÁS



de sí los personajes. Bien, nadie se fue de allí con menos de 10-12 rondas debajo del brazo.

Ayuda mucho que el juego se estructure en niveles abiertos con varias rutas. En la demo los personajes podían optar por invadir una base desde las alcantarillas o reventando una pared con explosivos o ambas cosas a la vez en un devastador ataque combinado por parejas. Para luego tener que defender la base de un contraataque con camiones y helicópteros llenos de soldados, empleando varias zonas de defensa: *Fuse* no tiene tiempos muertos. "Nuestros niveles se comprueban a diario", nos cuentan. "La ventaja de nuestro motor actual es que podemos comprobar y modificar en tiempo real el número y tipo de enemigos, los elementos del escenario, la estructura y los eventos". Todo esto acompañado de una demostración de cómo un nivel pasaba a tener dos grupos nuevos de feroces enemigos escudados donde antes había meros soldados y con puntos de cobertura cambiados a vuelapluma. Dejando aparte el impresionante nivel gráfico alcanzado en texturas, iluminación y estabilidad -sorprendente para ser una versión aún primitiva-, el motor también permite crear entornos gigantes. Uno de los diseñadores de niveles nos enseñaba un nivel ambientado en Asia contrastándolo con fotos de sus vacaciones: "tengo el mejor trabajo del mundo", nos decía, "puedo reproducir sitios preciosos de todo el planeta y permitir que los visites virtualmente con tus amigos para aniquilar peña".

Ese humor macarra se traduce también en el juego: una de las enemigas principales, con la que Dalton tiene "historia", aparece en una cinemática mostrando que los malos a lo James Bond ("una de nuestras principales



■ Si uno muere, todos pierden: así que ojo a situaciones como la de este Enforcer presto a hacer puré de Dalton

PESE A SU APARIENCIA SERIA, EL JUEGO ESTÁ ENTREGADO A LA AVENTURA Y EL HUMOR MACARRA

INSOMNIAC GAMES

■ LA CARRERA del estudio está dominada por la imaginación y el éxito: unos 35 millones de juegos vendidos desde su fundación en 1994 avalan sus propuestas de plataformeo, aventura, disparos y, sobre todo, armas inesperadas. El estudio ha sido una fábrica de juegos con regularidad pasmosa, con *Ratchet & Clank* como su franquicia más célebre, hasta el punto de ser uno de los iconos de PlayStation, la carrera del estudio abarca otros géneros que, hasta hoy, siempre se habían producido en consolas Sony. La colaboración de Insomniac con el sello de EA Partners (encargados de publicar a estudios ajenos a Electronic Arts, como Valve) abre por primera vez el talento de la compañía a Xbox 360. "No será nuestro único multiformato", asegura Price. Ni el primero: este mismo año el estudio lanzó el primer juego de su división de juegos sociales, Insomniac Click: *Outernauts*, un excelente título que ha ayudado a limpiar un poco la percepción que tenemos sobre el catálogo de Facebook. Mantienen una relación de gran amistad con la otra acérrima a las exclusivas de PlayStation: Naughty Dog. Durante los años de Spyro, ambas compañías vivían bajo el mismo techo, los estudios Universal

Disruptor



***Disruptor* fue el primer juego de Insomniac, donde en 1996 ya se anticipaban un poco al concepto *Bioshock* permitiendo que nuestro protagonista tuviese poderes psiónicos. Algunas de las otras obsesiones del estudio ya se encontraban en este pegatiros, por lo demás bastante al uso: conspiraciones políticas, violencia insensata y ubicaciones al límite (una colonia en Júpiter en el tercer acto, ni más ni menos).**

Spyro







Los tres primeros juegos del dragoncito estuvieron en manos de una Insomniac entregada al concepto "mascota plataformera", heredado de la anterior guerra de consolas SNES-Megadrive. Después, los derechos se los quedó Universal para bajona del estudio y la serie se hundió hasta resurgir como la máquina de dinero que son los muñecos de *Skylanders*, ahora en manos de Activision.

Ballesta de lava aumentada con un mineral alienígena: Insomniac sabe cómo juntar palabras para ponernos tontorrones

Ratchet & Clank









La serie estrella del estudio: una decena de juegos repartidos en las consolas de Sony durante una década. Plataformas, disparos, humor cafre y una mecánica basada en reunir armas locas con las que avanzar en cada juego a golpe de gatillo. Nos queda la duda de si algún día veremos al robot y al lombax en otra plataforma ahora que Insomniac se ha abierto: ya visitaron los móviles en 2005.



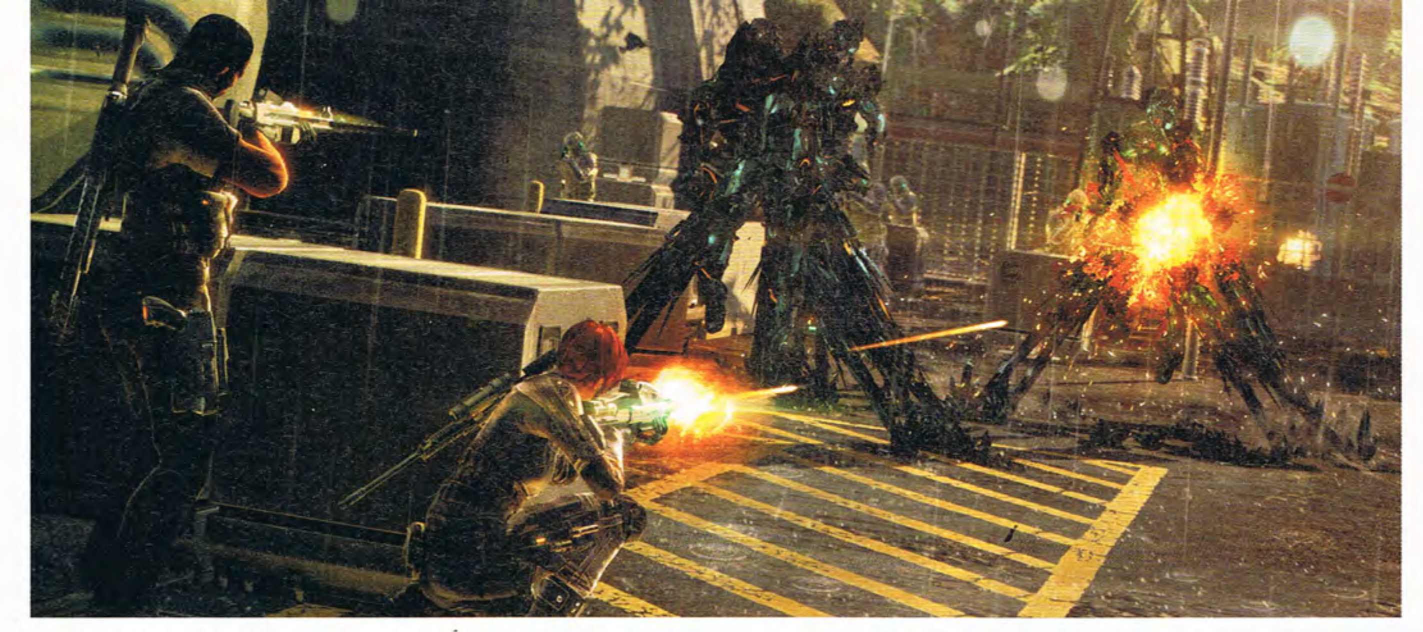
Resistance







Un shooter en primera persona puro y directo que muestra el gusto de Insomniac por las discronías: aquí no hubo Segunda Guerra Mundial, sino un virus descontrolado que provocó la Invasión Quimera. La lucha contra la invasión se extendió durante tres juegos, progresivamente más oscuros y violentos, que ayudaron a PS3 a tener "ese" pegatiros que busca toda máquina.



influencias a la hora de diseñar el juego", decía Ted Price) nunca mueren: "tiene unos ojos preciosos. Arrancáselos para mí". Esperad varias escenas de este tipo, y un carro de chistes en boca del aturdido Jacob, que todavía no entiende el pollo planetario en el que se ha metido.

"Los protagonistas no son héroes, ni un equipo. No al comienzo del juego al menos. Es un puñado de tipos con un pasado turbulento que, de repente, se encuentran con las armas más poderosas del planeta en sus manos", nos contaba Hastings. La trama sigue el robo de la única fuente de Fuse del mundo por parte del maligno ejército Raven. Que, además, en algún momento, aprenderá a crear sus propios dispositivos Fuse, con lo que el paseo militar esperable por unos comandos bien armados se verá frustrado por tipos con potencia de fuego similar. Y bicharracos: el enemigo del nivel, un Enforcer capaz de producir la lascivia en los fans

EL MOTOR DE INSOMNIAC PERMITE UN NIVEL GRÁFICO INCREÍBLE

de los mechas, ya abultaba su buena media pantalla, y en Insomniac nos prometían que "no es de ni lejos el enemigo más grande. Es casi estándar para lo que tenemos planeado". Insomniac tienen entre manos uno de los títulos de acción más potentes del próximo año: sin concesiones al realismo o a los límites del shooter contemporáneo. Centrado en un combate intenso y fijándose en las tendenciasa por venir: menos deathmatch, más cooperativo. En marzo sabremos hasta dónde lo han llevado.

JAVI SÁNCHEZ



Jakob, ex poli, es la voz del jugador durante la campaña: ¡¿qué diablos está pasando?!

El ferroescudo de Dalton es impresionante visualmente. El motor de Insomniac le da la razón a Price: las consolas no están agotadas.

"NO CREO QUE INSOMNIAC VUELVA A HACER UN JUEGO DIRIGIDO AL MODO PARA UN JUGADOR"



■ Las oficinas de Insomniac en Burbank mostraban un ambiente relajado. Habría que verlas durante el crunch.

■ Cada departamento de Insomniac está plagado de materiales de sus anteriores títulos.

Ted Price

Fundador y director ejecutivo

LAS EVOLUCIÓN DE INSOMNIAC COMO EMPRESA PUEDE VERSE EN LA PARED DE PREMIOS EN LA QUE PROGRESIVAMENTE ASCIENDE PELDAÑOS COMO "MEJOR EMPRESA DE TAMAÑO MEDIO PARA TRABAJAR EN ESTADOS UNIDOS". A LA CABEZA DE SUS CERCA DE 200 EMPLEADOS SE ENCUENTRA TED PRICE, RELAJADO, VOZ BARÍTONA, DESCAMISADO PERMANENTE Y CON LAS IDEAS CLARAS SOBRE EL FUTURO DEL SECTOR.

En el tour por la oficina hemos podido ver el funcionamiento de vuestro nuevo engine. *Fuse* no empezó a desarrollarse con él, ¿no? ¿Es la razón para que *Overstrike* se haya convertido en *Fuse*?

Salvo algunos cambios en las armas, *Overstrike* siempre fue *Fuse*. Todas las características ya estaban presentes cuando lo enseñamos por primera vez. Y es cierto, aún no teníamos terminado nuestro nuevo motor. La tecnología es muy importante para nosotros, pero las ideas del juego venían de antes. El cambio de nombre y de estética obedece a mostrar mejor esas ideas: es un shooter directo centrado en el elemento Fuse. El estilo anterior diluía un poco esos conceptos

Llevamos meses oyendo al resto de estudios quejarse de que no sacan franquicias nuevas porque es demasiado tarde en el ciclo de vida de las consolas. Vosotros, evidentemente, discrepáis...

Sacar una franquicia nueva no depende de que la consola sea nueva o vieja. Lo importante es saber qué quieren los jugadores. Nada en el ciclo de consolas te garantiza que una IP vaya a conectar con los jugadores: el riesgo económico depende de que les guste y jueguen, no de los años que tenga el sistema. *Fuse* pretende asentarse entre los jugadores, no creemos que esta generación haya terminado ya. La idea de guardarnos *Fuse* para la siguiente generación no tiene sentido. El juego funciona, exprime al máximo las consolas, y nuestro nuevo motor se ha quitado de encima muchos de los defectos heredados de nuestras antiguas herramientas, sobre todo los tiempos de carga. En Insomniac creemos que un juego debe lanzarse cuando esté listo, no dependiendo del momento de las consolas. Si te guías por eso, mal asunto.

Hemos visto durante el tour que hay una versión PC, sin embargo el título no está anunciado para esa plataforma. ¿Se hará más adelante? ¿Qué hay de Wii U?

La versión PC es interna, se usa para el desarrollo. El juego, seré muy claro, sólo saldrá en PS3 y Xbox 360. Es nuestro primer multiplataforma y queremos ir poco a poco en un terreno que conocemos mejor. Así, de paso, podemos centrarnos en los aspectos más importantes del juego, como la conectividad.

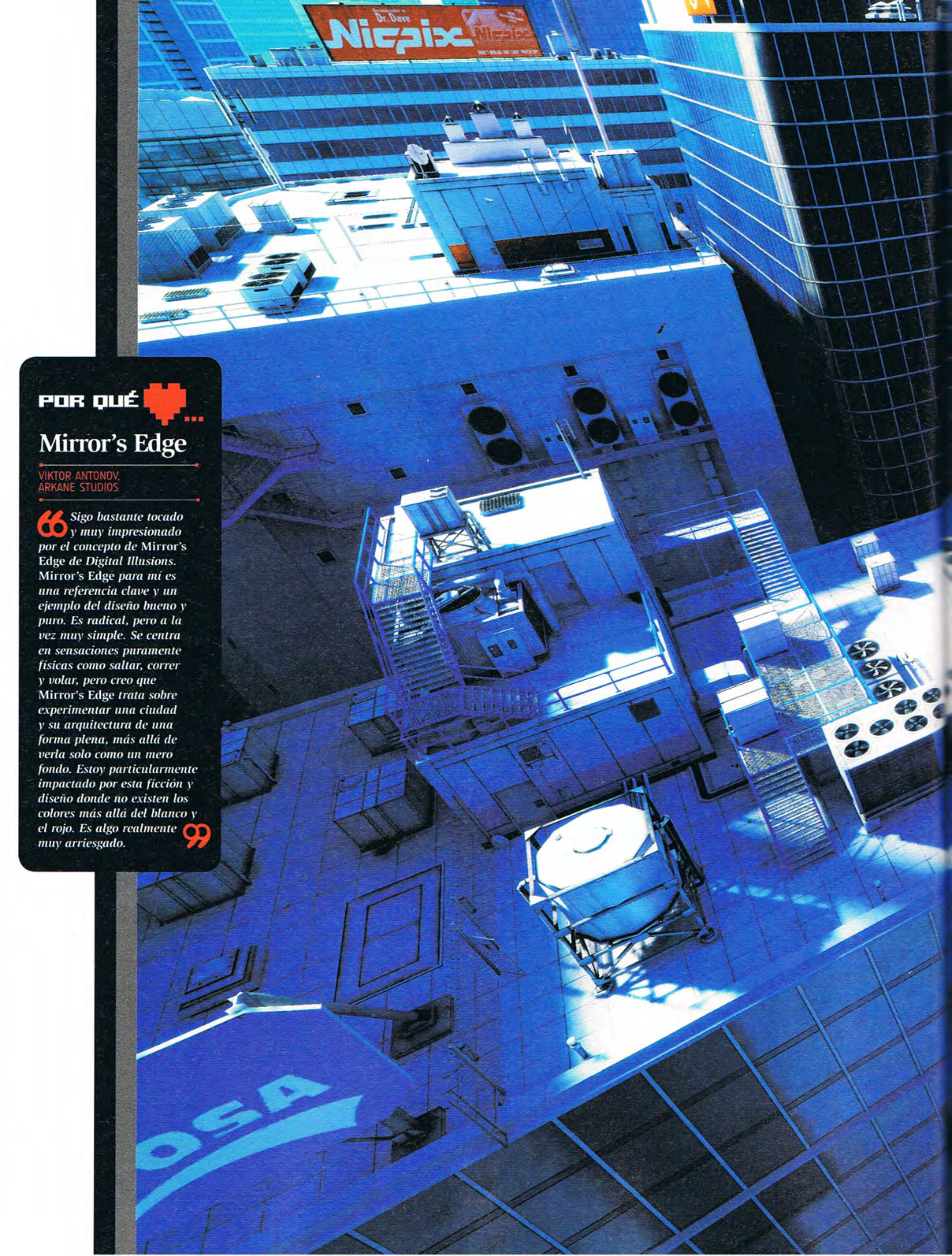
¿De dónde viene la apuesta por un juego pensado para el cooperativo, con menos elementos para un jugador?

Es un cambio de enfoque. El multijugador es muy importante para nosotros y no es la primera vez que nos centramos en un concepto exclusivamente cooperativo para cuatro personas [*Ratchet & Clank: Todos para uno*]. Lo que queríamos con *Fuse* es apelar a los dos públicos y no desarrollar por separado: la campaña es la misma para un jugador que para el cooperativo, y hemos dedicado *mucho* tiempo a asegurarnos de que el jugador solitario se lo pase tan bien como los que juegan con amigos. Aunque creemos que jugar con amigos siempre será mejor, más participativo. Es un mundo más social, después de todo. Dicho esto, no creo que en Insomniac volvamos a hacer un juego que apele solo al modo para un jugador.

¿Hasta que punto *Fuse* es una nueva página para Insomniac? ¿Buscáis un nuevo público?

Es un juego totalmente nuestro, si es lo que preguntas. Plataformas o estética aparte, *Fuse* es un título en el que trabaja gente con mucha experiencia en el estudio y que coge muchos elementos de nuestros juegos pasados: el sentido del humor un tanto retorcido, que aquí es bastante más oscuro que en *Ratchet & Clank*; las armas que cabría esperar en cualquiera de nuestros juegos, cualquier cosa menos genéricas; incluso la campaña centrada en moverse por varios países ya tenía su semilla en *Resistance 3*. *Fuse* no es un punto y aparte en nuestro catálogo.

En cuanto a los jugadores, Insomniac tiene una base de fieles muy sólida, que sabe los juegos que podemos hacer para ellos y confío en que entenderán *Fuse* desde el primer segundo. Es un título ambicioso, con el que claro que aspiramos a llegar a más gente, jugadores que no han tenido acceso a lo que sabemos hacer [porque eran de Xbox] y que podrán ver con *Fuse* que todavía hay espacio para algo dinámico y divertido, muy diferente a lo que existe hoy.

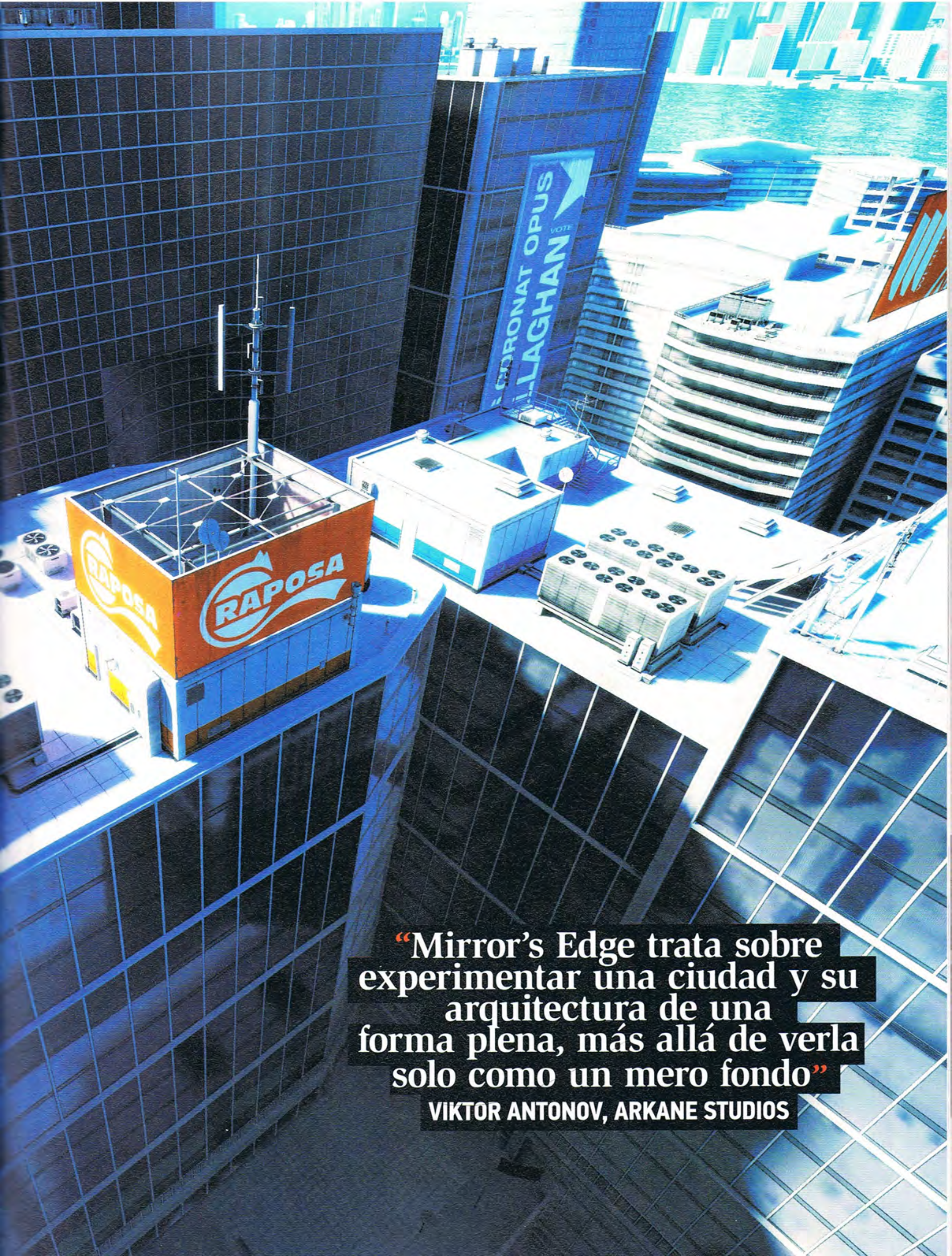


POR QUÉ ❤...

Mirror's Edge

VIKTOR ANTONOV, ARKANE STUDIOS

Sigo bastante tocado y muy impresionado por el concepto de Mirror's Edge *de Digital Illusions.* Mirror's Edge *para mí es una referencia clave y un ejemplo del diseño bueno y puro. Es radical, pero a la vez muy simple. Se centra en sensaciones puramente físicas como saltar, correr y volar, pero creo que* Mirror's Edge *trata sobre experimentar una ciudad y su arquitectura de una forma plena, más allá de verla solo como un mero fondo. Estoy particularmente impactado por esta ficción y diseño donde no existen los colores más allá del blanco y el rojo. Es algo realmente muy arriesgado.*



"Mirror's Edge trata sobre experimentar una ciudad y su arquitectura de una forma plena, más allá de verla solo como un mero fondo"

VIKTOR ANTONOV, ARKANE STUDIOS

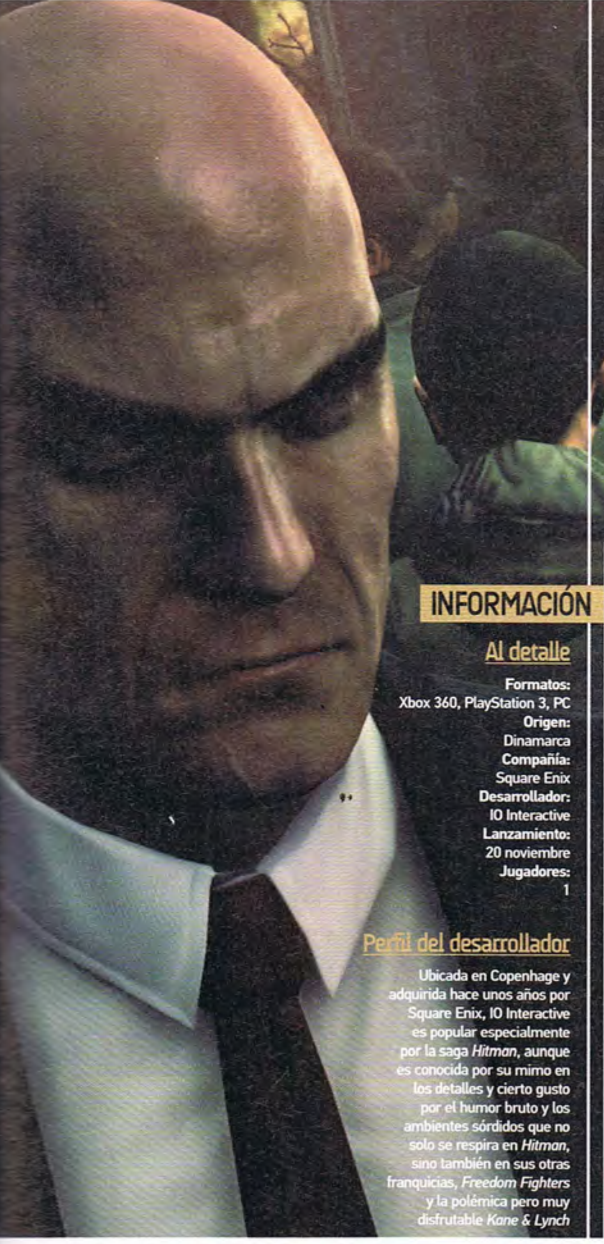
SUMARIO PREVIEWS

26 Hitman: Absolution
30 New Super Mario Bros. U
32 NintendoLand
33 Mass Effect 3
34 Darksiders II
35 Assassin's Creed III
37 Rayman Legends
38 Far Cry 3
40 Metro: Last Light
42 Star Wars 1313
44 Deadpool
46 Pokémon Edición Blanca/Negra 2
48 Monster Hunter 4
49 XCOM: Enemy Unknown
50 Inazuma Eleven Strikers
51 Epic Mickey Mundo Misterioso

Molar es no mirar atrás² cuando algo explota a tu espalda. Aprieta el paso mientras las fuerzas del orden intentan abrirse paso en el caos.

Prepárate para recorrer cornisas. Son un buen modo de sortear habitaciones llenas de guardias.

Cierres en Games TM. Con un 270% más de clase que los de la competencia.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formatos:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Origen:
Dinamarca
Compañía:
Square Enix
Desarrollador:
IO Interactive
Lanzamiento:
20 noviembre
Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

Ubicada en Copenhage y adquirida hace unos años por Square Enix, IO Interactive es popular especialmente por la saga *Hitman*, aunque es conocida por su mimo en los detalles y cierto gusto por el humor bruto y los ambientes sórdidos que no solo se respira en *Hitman*, sino también en sus otras franquicias, *Freedom Fighters* y la polémica pero muy disfrutable *Kane & Lynch*



Historial del desarrollador

Kane & Lynch 2: Dog Days
2010 [PS3, Xbox 360, PC]
Mini Ninjas
2009 [PS3, Xbox 360, PC, Wii]
Freedom Fighters
2003 [PS2, Xbox, PC, Gamecube]
Hitman: Codename 47
2000 [PC]

Apogeo

Hitman 2: Silent Assassin es un extraordinario juego de sigilo, aunque desde aquí rompemos una lanza por el brutal y oscuro *Kane & Lynch 2*

Hitman: Absolution

CONCEPTO ■ Vuelve el calvo sigiloso, pero esta vez no es el de la Lotería de Navidad. Es el Agente 47, y trae consigo un Elige Tu Propio Contrato De Ejecución muy sabroso.

IO Interactive reformula los resortes de Hitman para hacerlo más asequible, moderno e interactivo.

En otra página de esta revista, este humilde redactor se deja maravillar por la consistencia y la coherencia interna del mundo de ficción planteado en *Dishonored*, uno de los lanzamientos más esperados de la temporada. Allí, sus propios creadores matizan el significado y el alcance de qué es realista y qué no, y dejan claro que una cosa son los resortes jugables, que exigen una consistencia y una verosimilitud si el juego pretende recrear la realidad con cierta fidelidad, y otra cosa son los detalles y los engranajes narrativos, donde todo vale, ya que si el mundo ficticio es consistente en su base, esa consistencia se va a contagiar a todos sus elementos... aunque los personajes sean brujos interdimensionales.

Los juegos de sigilo, tal y como los conocemos y con las reglas a las que estamos habituados, hacen un equilibrismo muy severo entre estos conceptos: escóndete, no respires, pasa inmóvil minutos y minutos de tiempo real para que luego un enemigo camine junto a tu puesto de vigilancia y se apoye providencialmente al borde de un precipicio fumando un cigarrillo. Cada saga de acción sigilosa ha evolucionado a su propio ritmo y ha presentado sus propias innovaciones en materia de IA, comportamiento de los enemigos, métodos de ocultamiento y formas de ejecución, siempre buscando el realismo, casi siempre cojeando en detalles que delataban que esa consistencia interna de la que hablan los desarrolladores de *Dishonored* no se ha conseguido al cien por cien.

El nuevo *Hitman* se nos antoja un juego menos sofisticado que *Dishonored* (entre otras cosas porque no lo necesita: su desarrollo es infinitamente más sencillo), pero aún así pretende ser el juego de asesinato sigiloso definitivo. Con todo su aparato gráfico revitalizado y el exhibicionismo visual puesto al 11, *Hitman: Absolution* pretende ser a la vez una actualización de la mecánica clásica del juego y una propuesta de *Ultimate Hitman*, por así decirlo: nunca *Hitman* había sido más *Hitman*.

Hemos catado los primeros niveles del juego, que arrancan con un tutorial en el que aprendemos a desplazarnos, a combatir, a camuflarnos y a dejarnos ver entre grupos hostiles sin despertar sospechas. Un asesinato inicial desencadenará una trama de protección de inocentes (que chirría un poco en la mitología del ético-a-su-manera *Hitman*) dando pie a una serie de pruebas de paciencia y habilidad que siempre están cortadas por el mismo patrón: infíltrate en un edificio/entorno cerrado, liquida a alguien, sal de allí. Los entornos dejan vía libre al jugador para que afronte los asesinatos a su gusto, aunque es prácticamente imposible sobrevivir al ser descubierto ante un número excesivo de enemigos. Es decir, el juego impone el sigilo como núcleo del juego pero, a la vez, hace trampa: si el jugador logra sobrevivir al enfrenta-

> Todos los niveles están cortados por el mismo patrón, pero son lo suficientemente variados como para presentar nuevos desafíos.

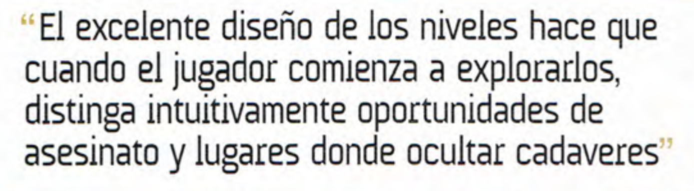
miento contra un gran número de enemigos, el nivel se calma y se vuelve a un estado de sigilo. Es una de las muchas convenciones del género a las que el jugador tiene que plegarse y que recuerdan a los viejos tiempos del género, a aquella artificiosidad de los primeros *Metal Gear Solid* o del propio *Hitman*. No pasa nada si es eso lo que buscas, pero como decíamos, olvídate de la complejidad y los matices: aquí, cada infiltración en una zona es una prueba que no se comunica con la siguiente.

Un ejemplo obvio: estamos intentando abrirnos paso por un hotel lleno de malencarados guardias de seguridad. La única forma de avanzar hacia el ascensor que nos separa de los pisos superiores es disfrazándonos como uno de ellos. Así lo hacemos, pero algún movimiento brusco levanta sospechas: a pesar de que nos calamos bien el sombrerete y apretamos el paso, los guardias comienzan a rodearnos. Parece que tendremos que abrirnos paso a tiros pero, en un golpe de suerte, llega el ascensor. Nos subimos. Cinemática. Salimos en el piso donde está nuestra víctima, de nuevo con los guardias de seguridad centrados en sus asuntos. Que quede claro que estábamos jugando a una beta y posiblemente la IA aún estaba por terminar de pulir, pero nos sonó a una de esas fallas de los juegos de sigilo de las que tan fácil es aprovecharse. Otro ejemplo, no tan llamativo, pero también significativo: una muerte en un nivel no cambia nada al volver a jugarlo. Ni los paseos que se dan los personajes no jugadores, ni las reacciones de estos. No hay miedo a fallar una ejecución porque, por el método de ensayo y error se puede ir avanzando en sucesivas partidas y, en un primer acercamiento al juego, apaga un poco la supuesta multiplicidad de opciones que ofrece.

/// Que nadie infiera de estos peros que estamos ante un juego poco cuidado. Si bien es cierto que algunas costuras del diseño presentan problemas, lo cierto es que visualmente el juego es brillante. Un cuidado ambiente crepuscular, entre pesimista y agresivo, baña unos decorados amplios y que nos han llevado, en solo unas horas de juego, de la noche de Chinatown, a un atardecer en una mansión de lujo, y de una biblioteca abandonada a un hotel con varias plantas ocupadas por sujetos de escasa moralidad. El excelente diseño de los mismos hace que, cuando el jugador comienza a explorarlos, distinga intuitivamente oportunidades de asesinato, objetos que pueden convertirse en armas, maniobras de distracción y lugares donde ocultar cadáveres. Y eso es un triunfo de concepto y de diseño de decorados, porque el juego prescinde, pasados los niveles

COMO UN GLACIAR

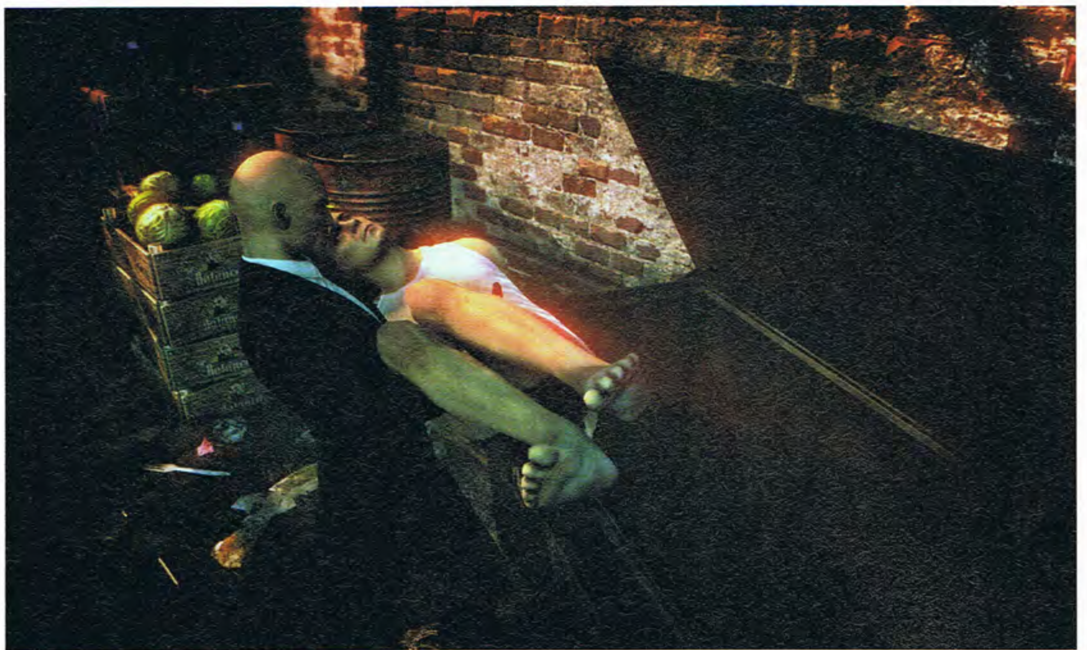
ABSOLUTION SE mueve gracias a la tecnología de Glacier 2, el motor gráfico propietario de IO Interactive, que debuta en este juego. Eso quiere decir que este *Hitman* ha sido puesto en pie completamente desde cero, aunque con un ojo muy atento a los logros de las anteriores entregas: gráficamente, sin embargo, y aunque permanece la atmósfera fría y sórdida de sus precedentes, se ha potenciado el detallismo visual, los matices de la noche en la que el Agente 47 se mueve como pez en el agua y una buena cantidad de efectos de física que suman realismo a la siempre complicada tarea de pasar desapercibido. Hacer desaparecer cuerpos o deslizarse entre grupos de enemigos nunca había sido tan deliciosamente complejo.

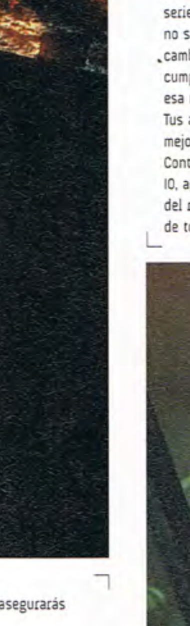


"El excelente diseño de los niveles hace que cuando el jugador comienza a explorarlos, distinga intuitivamente oportunidades de asesinato y lugares donde ocultar cadaveres"



Derecha: El modo Contratos supone una interesante manera de plantear el multijugador. Lleva a cabo un asesinato con uno, dos o tres blancos a tu elección. Desígnalos como tales, configura una serie de detalles (desde no ser desscubierto a no cambiar de traje) que hayas cumplido tú mismo y sube esa misión a los servidores. Tus amigos podrán intentar mejorar tu ejecución, y si el Contrato es seleccionado por IO, aparecerá a disposición del resto de los jugadores de todo el mundo.

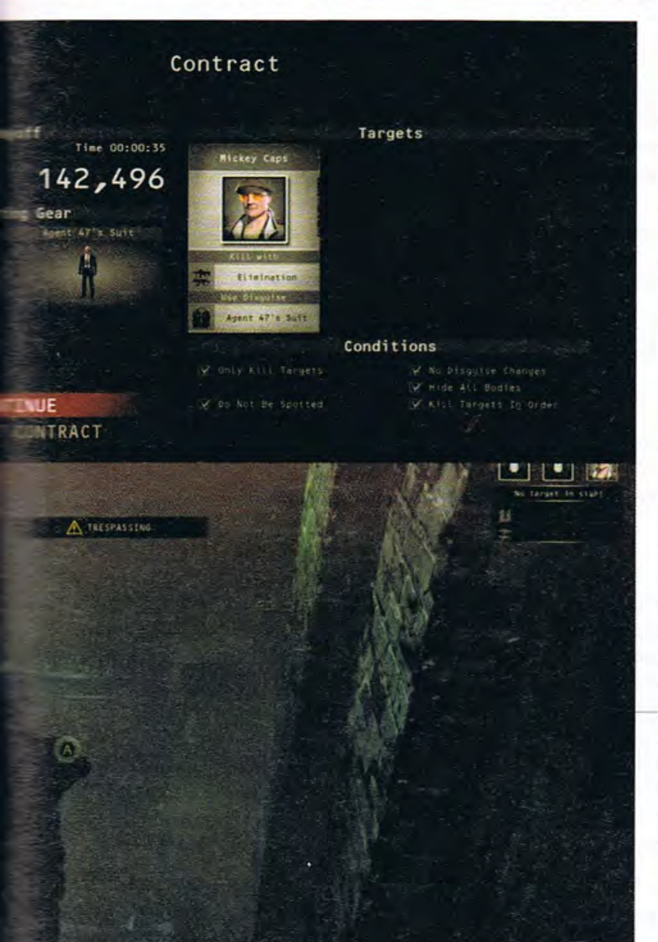




Arriba: Te habituarás a esconder los cuerpos para no llamar la atención. O todo lo contrario: si sientes que es tu día de suerte, déjalo a la vista y te asegurarás una distracción garantizada que te puede otorgar un factor sorpresa muy de agradecer.

Más te vale buscar un mugriento sombrero vaquero y unas botas: tu distinguido traje no va a pasar desapercibido entre tanto gañán.

Procura evitar a aquellos que vayan vestidos con el mismo traje o uniforme que tú o te pasarás el nivel dando incómodas y peligrosas explicaciones.



iniciales que hacen las veces de tutorial, de orientar al jugador, y este tiene que buscarse la vida de un modo u otro. Es cierto que a la hora de poner las ideas para asesinar en práctica, a veces (solo a veces) *Hitman: Absolution* chirría, pero lo cierto es que en cada una de las ocasiones, ante cada nuevo desafío, nos vimos planificando mentalmente estrategias distintas y posibles rutas más o menos efectivas. Todo ello demuestra que el juego está bien pensado, y a pesar de los detalles que IO aún tiene que pulir, la mecánica de *Hitman* sigue siendo hoy tan válida como siempre.

Y eso que IO Interactive ha tomado la arriesgada decisión de incluir el Instinto, una especie de Visión de Detective que a la vez potencia y amortigua los valores del juego. Le quita al juego riesgo y tensión (con él se puede predecir en qué dirección se moverán las víctimas, por ejemplo), pero también evita esas muertes injustas que tanto abundaban en anteriores juegos de la serie. Será una adición muy discutida, sobre todo entre los fans veteranos de la franquicia, y de hecho, después de toda una mañana explorando sus posibilidades, no somos capaces de discernir si repercute para bien o para mal en el juego. Desde luego, cambia las reglas y, como herramienta que apunta las posibles formas de asesinar, dónde hay en todo momento enemigos y blancos, y cómo van a moverse, reorienta la franquicia hacia un ritmo más frenético, lo cual no tiene que ser necesariamente malo. Y por suerte, y para evitar llantos, nadie obliga a usarla: es una herramienta a la que se puede renunciar. Cómo no, el modo de dificultad más elevado, en el que no hay marcadores en pantalla ni ningún tipo de ayuda, no permite su uso. Los novatos agradecerán el Instinto, los veteranos no tienen por qué tirar de él. Todos contentos.

También es una interesantísima adición el modo Contratos, en el que se pueden diseñar misiones con determinadas exigencias y características (de una a tres víctimas y distintas reglas y limitaciones) para compartir con amigos. Es una divertidísima forma de ampliar el horizonte del juego, ya que para subir a los servidores una misión primero hay que acabarla; es decir, no basta con diseñar una misión imposible, también hay que demostrar que se es un asesino digno de ella. Un auténtico patio de recreo para imaginaciones perversas que, si los jugadores responden, puede convertirse en una exhibición de mala uva que prolongue la vida del juego notablemente. Desde luego, demuestra un esfuerzo de IO de dotar de vida a *Hitman* más allá de lo obvio.

Porque al final se trata de eso: *Hitman* no solo es una secuela, sino una ampliación del concepto. Solo esperamos que tenga tiempo de acicalarse la calva. Un poco solo.

JOHN TONES





■ Arriba: Tras años probando diferentes tipos de mapa, parece que lo más efectivo es la división por pantallas y mundos, a lo Super Mario Bros 3. Cuando algo funciona, ¿para qué cambiarlo? ¡Cómo que para innovar! Usted se calla. Abajo: ¿Por qué Toad? ¿No sería más divertido meter a Wario y a Waluigi, por ejemplo? Al menos Wario tiene algo de carisma...

New Super Mario Bros. U

CONCEPTO ■ No es que tenga un resquemor por los Mario en 2D, pero empieza a saturarme ver el "New" delante de unos juegos tan parecidos entre sí.

Queremos un New Super Mario World ya, demonios

Está claro que Nintendo es Mario y Mario es Nintendo. Todos sentimos una perturbación en la fuerza cuando se leen noticias y se comentan rumores sobre un *Mario* para iPhone. Por muy bueno que fuera, por mucho que se adaptara a la plataforma, sería algo doloroso para muchos de nosotros. Una especie de punto y aparte en esta industria, porque Nintendo ha hecho consolas desde que se dedica a esto de los videojuegos. Y en sus consolas siempre ha habido un *Super Mario*. Estrenarse con uno, como hace Wii U, solo puede ser un acierto. Otra cosa es que el juego sea tan bueno como cabría esperar del fontanero más famoso del mundo.

Daremos un voto de confianza a Mario porque nunca defrauda -a mí me gusta *Sunshine*, con eso lo digo todo-. Volvemos a toparnos con las 2D, muy pronto pensarán algunos, que ahí está el *New Super Mario Bros. 2* de 3DS, lanzado apenas hace un mes. Puede que Nintendo esté abusando de una fórmula cómoda, pero hay que tener en cuenta un par de aspectos: en primer lugar, mejor esto que cualquier otro juego de plataformas. En segundo, Nintendo está empeñada en hacer Mario un juego generacional, que todos los niños conozcan. Y los niños no van a jugar a *Mario World*, por desgracia, jugarán a lo que tengan delante. Y la forma más básica de introducirse en el mundo es con un Mario en 2D. Una vez entendida la postura de la compañía, es más fácil enteder por qué se lanza.

Sus novedades son evidentes. En primer lugar, que por fin es un Mario en alta definición. Sin duda, soprende. En segundo lugar, tenemos un nuevo ítem, entre otros que suponemos aún no se ha revelado. Se trata de la bellota que nos convierte en ardillas voladoras. Con ella, podemos engancharnos a paredes y planear, por lo que parece una versión descafeinada del traje de Tanooki. Por último, están los Yoshi, que se hinchan como globos para ganar altura, que comen enemigos y que, habiendo comido los suficientes, se transforman en Yoshis adultos con sus funciones habituales. Hasta aquí, poca cosa.

> "El que controla el mando con pantalla puede echar una mano o jugar a fastidiar a los demás. Esto casi es más divertido."

/// En la nueva demo que nos mostraron en Frankfurt, pudimos tres niveles de un modo nuevo llamado Boost Rush, que a saber cómo se llamará en español. Ninguno de los tres tenía nada en especial: un nivel de campo para conocer el nuevo poder, otro de arena

MULTIJUGADOR PARA CINCO

ACOSTUMBRÉMONOS A escuchar esto del juego asimétrico, porque Nintendo va a explotar la palabreja hasta el infinito para referirse a aquellos juegos que se pueden jugar con mandos de Wii y con el GamePad de Wii U. Es asimétrico no solo por el número de jugadores, que es cinco, una cifra rarísima si nos paramos a pensarlo; sino porque la manera de cooperar o competir contra lo demás jugadores es diferente a lo que ellos podrían hacer con su mando. Las capacidades del mando nos permitirán crear plataformas para ir ayudando a los demás jugadores y que así puedan alcanzar las monedas secretas o no morir por un mal paso. Sin embargo, también se puede jugar directamente a fastidiar a los demás. Ok, se traiciona un poco el espíritu, pero esto es un videojuego: si se permite hacer algo es porque estaba previsto. Y sí, es mucho más divertido que ayudar, ¡dónde va a parar!







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 30 noviembre
Jugadores: 1-5

Perfil del Mario

¿Qué puedo yo decir de Mario que no sepa ya todo el mundo? Con su peto rojo y sus denuncias de maltrato animal impuestas por Donkey Kong y PETA, Mario es el icono de la industria, y un salvador, porque si no es gracias a él y a la NES, esto podría haberse terminado en la época de Atari. Cuando criticamos a Mario o Nintendo, deberíamos recordar esto.

Historial 2D

New Super Mario Bros. 2
2012 [3DS]

New Super Mario Bros.
2006 [DS]

Super Mario World
1996 [SNES]

Super Mario Bros. 3
1994 [NES]

Apogeo

Aquí lo mismo me gano enemigos, pero prefiero *Yoshi's Island* a cualquier otro *Mario* de plataformas, y mira que *Mario World* es perfecto, pero esa estética es simplemente genial.

con géiseres de la misma y otro con plataformas móviles y sin suelo para usar a los mini-Yoshis. Pero más que el nivel, lo importante es el ritmo de la partida. Si *New Super Mario Bros. 2* se centra en coger monedas a toda leche, aquí lo importante es aguantar en pantalla mientras ésta va acelerando a medida que recogemos más ítems o pasa el tiempo. Si a esto unimos que el viento irá en nuestra contra, o en nuestro favor, y que los obstáculos llegan a avanzar como balas, pues la diversión está asegurada, más o menos, porque si morimos todo se ralentiza de nuevo y se pierde gran parte de la gracia. Por suerte, podemos hacer gracietas nosotros mismos con el mando de Wii U. Si el que controla el GamePad, en lugar de echar una mano a los pobres personajillos que van contra vieno y marea, se empeña en tirarlos y jugar contra ellos, puede ser bastante más divertido que el plataformeo. Este perreo, que parece una tontería, lo que consigue es que los demás jugadores se piquen y quieran jugar con el mando para fastidiar ellos a los demás. Una dinámica interesante que Nintendo debería propiciar. Al fin y al cabo, solo hay un mando para varios jugadores.

No voy a venir yo a decirle a Nintendo cómo deben hacer un juego que tienen más que dominado, pero se han dormido en los laureles. Será un gran título de lanzamiento de Wii U, pero tiene un competidor bastante más atractivo: *ZombiU*, capaz de demostrar las capacidades de la consola mejor que un propio juego de Nintendo. ¿Es que nos hemos vuelto locos? ¿O solamente cómodos? Mario asegura unas buenas ventas iniciales de consolas, supongo que eso basta.

BRUNO LOUVIERS



Abajo: Los escenarios parecen algo más brillantes que los de New Super Mario Bros. 2, que llegaban a ser demasiado parecidos al juego previo. Y el toque Mario World es sensacional, aunque queremos más.





Arriba: Conocer al equipo y sus jugadores es fundamental para determinar las alineaciones más favorables. Los jugadores tienen ahora muchas más opciones para moverse, pero no queremos que se despisten ni abandonen sus posiciones en caso de contraataques.

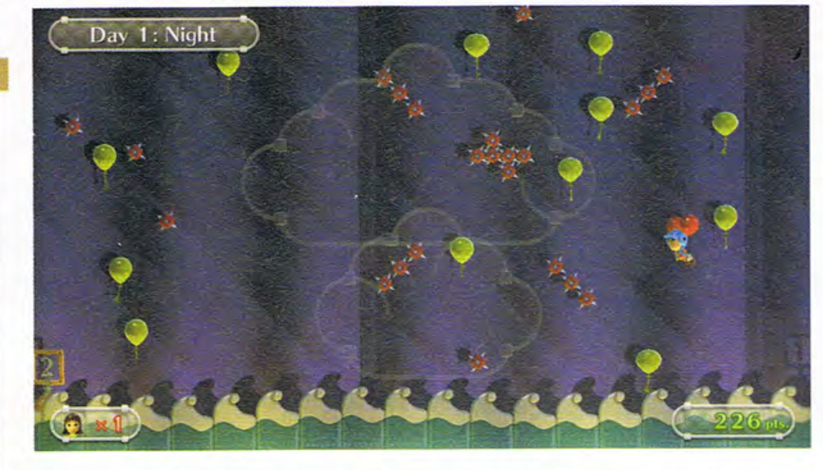


NintendoLand

CONCEPTO

Como a Wii solo jugaban los abuelos con los nietos, vamos a darles otro juego para ello. ¿El chiste era así, no?

12 juegos en 1, como en los chinos







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 30 de noviembre
Jugadores: 1-5

Perfil del minijuego

Ya sea como pantallas de bonus, como simples añadidos o como títulos completamente dedicados a ellos, los minijuegos saben condensar la esencia del videojuego con un solo objetivo: entretener en menos de 15 segundos, durante un par de minutos como mucho y quitarnos de la cabeza los videojuegos que se toman muy en serio.

Historial

Wii Play
2006 [Multi]
Wii Party
2006 [Multi]

Apogeo

Que le den a los juegos de tenis y bolos, el rey de los minijuegos es *Wario Ware*, esa mezcla de protagonista gordo y feo y estética estridente. Como Torrente.

Nintendo está más que entrenada en los títulos sencillitos de minijuegos. Como necesitaban explicar los controles de su Wii, se sacaron del bolsillo *Wii Party* y *Wii Play*, incluido con un mando, y, aunque parezca mentira, ha sido uno de los juegos a los que más horas se le ha echado en las casas de medio mundo. Enchufar, jugar a algo sencillo y olvidarse. Ese fue el secreto del éxito de Wii. Con *NintendoLand*, es evidente que Nintendo quiere repetir la estrategia.

El primero que probé fue *Balloon Trip Breeze*, que es tremendamente sencillo en apariencia pero bastante difícil. Nuestro Mii tendrá que ir de isla en isla conservando los dos globos que le aguantan en el aire luchando contra pinchos, ráfagas de aire y enemigos pejigueros. Lo guiaremos mediante movimientos en la pantalla y, aunque suena estúpido, es bastante difícil aunque algo lento.

Metroid Blast es bastante más rápido y, en resumen, es un modo Horda contra aliens en el que hasta cuatro Miis armados como Samus, morfoesfera y disparo cargado incluidos, se lían a tiros mientras el que maneja el mando con pantalla utiliza los giroscopios y gatillos para disparar desde una nave de apoyo. El minijuego más divertido de largo, y no porque yo sea fanazo de *Metroid*.

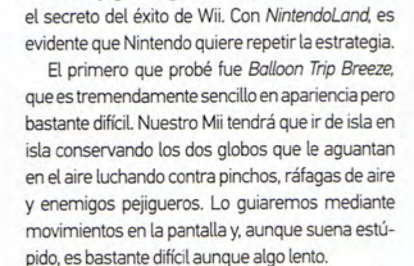
Más cómico y largo es el minijuego de *Pikmin*, donde un Mii dirige a otros dos disfrazados de las adorables criaturitas frente a los no tan adorables enemigos que pueden comerte y... echarte por la pata abajo. Momentos de risa incontenible aparte, cuanto más objetos recojamos, más fuertes seremos y más oportunidades tendremos de llegar al jefe final, que me mató de dos golpes...

Sigo: *Zelda Battle Quest* es una mezcla de las mecánicas de *Skyward Sword* con la espada y las del tiro con arco de muchos juegos para iPhone. Divertido, directo, con muchos monstruos y peligro de dar al tío de prensa de al lado con el Wiimote, lo que supone doble diversión añadida. El control es mejorable, pero queda tiempo para retocarlo.

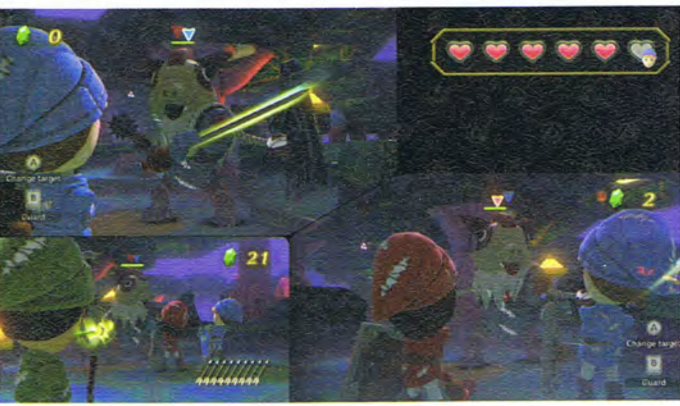
Por último, la falsa joya de la corona: el pillapilla, o *Mario Chase*, donde cuatro jugadores persiguen al que encarna al fontanero, manejado con el mando de Wii U. Muy sencillo, quizá demasiado, y desde lejos el menos entretenido de los juegos. Pero sale Mario acorralado por varios frentes y se puede meter hasta el cuello de barro.

NintendoLand mezcla con bastante tino el uso del mando con pantalla con el de los viejos Wiimotes, algo que a primera vista, a mi ya me supone un problema: ¿de verdad voy a necesitar seguir usando estos mandos? Imagino que para quien no haya comprado la Wii debe ser aún más irritante. Aún así, los minijuegos cumplen más que de sobra con lo que prometen y, enciman, utilizan a los personajillos más populares de la empresa con acierto. Y son 12 en total. Y encima, vendrá de regalo con el Premium Pack de Wii U.

BRUNO LOUVIERS













Izquierda: Si no fuese porque le hemos visto utilizarlo en numerosísimas ocasiones, siempre con éxito, por el tamaño de este arma cualquier deduciría que Shepard tiene complejo de algo. Yo no digo nada. Abajo: El juego incluye un arma que lanza un rayo recargado que deja todo limpio de enemigos, como una patena. Por lo demás, el juego es exactamente igual: con sus toneladas de munición por el escenario y demás.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: EEUU
Compañía: EA
Desarrollador: Bioware
Lanzamiento: 30 de noviembre
Jugadores: 1

Perfil de la masa

Todos soñamos con que el Curiosity descubra ruinas protheanas en Marte para poder sumergirnos de verdad en un universo tan tremebundo como es el de *Mass Effect*. Pena de trasfondo patriótico de pacotilla, ¿eh?

Historial

Mass Effect 2
2010 [Multi]
SW: KOTOR
2003 [PC, Xbox]
Baldur's Gate
1998 [PC]

Apogeo

No es mi momento favorito, pero lo primero que se me viene a la cabeza al pensar en *Mass Effect* es la primera vez con Liara. Te quiero, pitufa.

Mass Effect 3

CONCEPTO Que digo yo, ¿no era suficiente con sufrir su final una vez? ¿En serio? A ver, no pasa nada, adoro el juego, pero la mera idea de volver a ver eso... Argh, me ahogo de rabia.

Matar segadores desde el cuarto de baño

Independientemente del discutible final del juego, *Mass Effect 3* es un juegazo intenso y difícil de olvidar. Quizá porque, como dijo Javi Sánchez en el primer número de esa revista, es capaz de lo ridículo y lo genial en un intervalo de 10 minutos. ¿Qué puedo decir yo del juego si este hombre lo resume perfectamente en tan pocas palabras? Ah, sí, el mando de Wii U.

La historia de la saga es muy larga, así que mejor resumir: unos moluscos mecánicos del espacio quieren acabar con toda la vida de la galaxia por váyase usted a saber por qué. Nuestro objetivo: ser Shepard, ligar mucho y, si eso, evitar que destruyan la Tierra. La reedición de la tercera parte en solitario, si es que nadie sabe ya de qué tratan los dos primeros, permitirán revisitarla en forma de cómic interactivo desde el principio de todo para tomar algunas decisiones que afectan a la tercera parte. Si era absurdo en *Mass Effect 2* para PS3, imaginad ahora con dos juegos.

Pero vamos al ajo: el mando de Wii U sirve para dos cosas. En primer lugar, para mostrar el mapa, la situación de nuestro equipo, las armas que llevan equipadas y los poderes que tienen activos, que podremos desencadenar con un sencillo movimiento de nuestro dedo hacia los puntitos rojos que marcan al enemigo. Sencillo y efectivo, aunque sea una justificación bastante absurda para usar el GamePad, sobre todo cuando se podrá jugar mejor con el mando Pro de Wii U. Si arreglan el tema de la precisión, bastante mala en la demo que probé, servirá para algo. Lo que no sé es si mirar al mando para lanzar un poder en el fragor de la batalla será muy útil.

> "Lo que importa es pegar tiros, no mirar el mapa. ¿Pero es que alguien lo miraba en este juego?"

La otra función del mando es mucho más interesante: jugar a *Mass Effect 3* en su pantalla. Esto es, llevarse un juegazo a la cama o el baño. Puede parecer una tontería, pero la comodidad manda y yo pagaría por un *Mass Effect* con graficazos en PS Vita, sinceramente. Uno nuevo, claro, no un juego que ya he jugado en otras consolas. Entiendo que para un jugador de Wii U sin otras plataformas, recibir este juego con todo su DLC sabe a gloria. A los demás, nos importa poco. Al menos, parece lucir gráficamente similar, si no superior, a las otras versiones de sobremesa. Tampoco va mal de fluidez, aunque no es comparable a los 60 frames por segundo del PC.

No puedo negar que jugar a *Mass Effect 3* con una especie de panel de control entre las manos tiene cierto atractivo, pero su funcionalidad queda en entre dicho a la primera de cambios, cuando caemos en que lo que importa es pegar tiros y no mirar el mapa (en serio, ¿quién mira el mapa en estos juegos?), dirigir compañeros o lanzar poderes con una precisión bastante cuestionable. Hay margen para mejorar, espero.

BRUNO LOUVIERS

Darksiders II

CONCEPTO Resulta que los Cuatro Jinetes del Apocalipsis no eran tales y que uno de ellos metió la pata y destruyó a la raza humana. Vaya narices, ¿eh?

Soy el novio de la Muerte

Hay algo que me hace gracia de *Darksiders II* y de que su protagonista sea Muerte: que podemos morir. Partiendo de eso, ¿cómo tomarse en serio este juego? Bueno, es que no hace falta, o más bien no da tiempo, porque entre palos y palos a bestias y ángeles, lo último que se piensa es en la encarnación corpórea de la muerte.

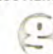
Darksiders sorprendió por esa inteligente mezcla entre los combates de *God of War* -y un poco la actitud del personaje - y la exploración y puzles de los *Zelda*. No nos extraña entonces que hayan apostado por la plataforma de los padres de dicha saga: no hay un Zelda de lanzamiento.

Por mucho que se ame y odie la estética de *Darksiders II*, hay que saber fijarse en lo importante, y en este juego no hay nada comparable al sistema de desarrollo del protagonista y la enorme variedad de armas y armaduras de las que dispone en comparación con su primera parte. Como el foco del juego estaba, en gran medida, en estos aspectos, no es de extrañar que la pantalla de Wii U se esté utilizando principalmente como acceso rápido a todos esos elementos. De un modo muy sencillo, se podrán alternar objetos y armas sin pausar la partida, algo que da un nuevo toque a la acción del juego. No será posible escabullirse de un enemigo con el menú mientras nos probamos otro modelito, creando una tensión extra en la batalla. Aún así, no es ni mucho menos una forma completa de usar el mando. Por lo menos, el resto de elementos que hacen grande el juego se mantienen: el combate dinámico, la historia larga, la exploración y los puzles. Al no haber un *Zelda* en la consola, quizá algunos se sientan atraídos por esto último.

La edición de Wii U de *Darksiders II* incluirá también el primer DLC del juego, que se ambienta en un mundo helado inédito en el juego. Con dos misiones, una más de palos y otra más de exploración, y con nuevos enemigos.

Con todo esto, el juego no puede definirse como un mero port adaptado deprisa, corriendo y sin muchas ganas a las nuevas características del mando. Evidentemente, quienes no hayan jugado aún, como todos los relanzamientos de Wii U, agradecerán la oportunidad y llevarse de regalo un contenido de pago. Al menos, a THQ no le ha podido la pereza, a diferencia de otras third parties. Ellos al menos no se han pasado el mando por el forro.

BRUNO LOUVIERS



INFORMACIÓN

Detalles

Formato: Wii U
Origen: EEUU
Compañía: THQ
Desarrollador: Vigil Games

Lanzamiento: 30 de noviembre
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Fundado por el dibujante Madureira, cuyo estilo está plasmado en el juego, sorprende que Vigil Games no haya apostado más por el MMO, pues Dave Adams, su otro fundador, es un experto en este área. Quizás han sido listos: el trabajo que supone un MMO no es para un estudio pequeño.

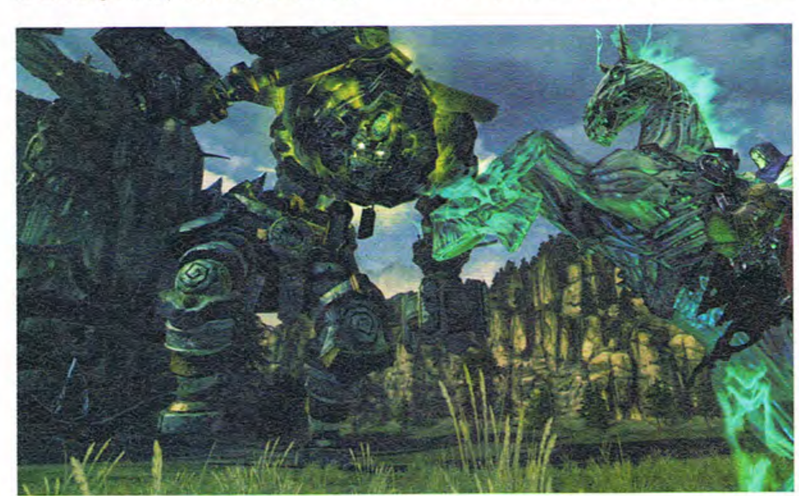
Historial

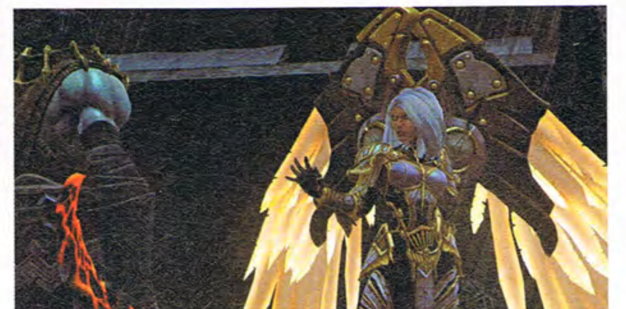
Darksiders 2
2012 [Multi]
Darksiders
2010 [Multi]

Apogeo

Bayonetta y *Darksiders* comparten una visión muy oscura de los ángeles, esos seres pulcros que en realidad son unos cerdos a los que debemos partir la cara sin mediar palabra.







Arriba: Muerte no teme a nada, aunque debería tener cuidado de evitar la maza de ese enemigo gigante, que encontrar otro caballo verde llameante debe ser difícil. Derecha: ¿Pero los Ángeles no eran andróginos? Menudo par de... alas.



Izquierda: La ciudad de Bostón, con su puerto, con su nieve, todo muy bonito. No es Roma en el Renacimiento, pero eh. Abajo: El mando de Wii U mostrará el mapa, los enemigos y todos los menús, de modo que en pantalla solo se vea la vida y el paisaje. No está nada mal eso.





Assassin's Creed III

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 30 noviembre
Jugadores: 1-8

Perfil del desarrollador

En Ubisoft Montreal son los amos, y lo saben. Son el motor y la mayor influencia de Ubisoft y sus estudios y han sabido sacar un juegazo tras otro, desde *Prince of Persia* a *Splinter Cell*. *Assissin's Creed* ha sido clave en su historia, pero parece que su próximo gran reto está cerca: *Watch Dogs*.

Historial

Assassin's Creed **2007 [Multi]**

Splinter Cell: Chaos Theory **2005 [Xbox, PC]**

PoP: Arenas del Tiempo **2003 [Multi]**

Apogeo

Es difícil escoger entre la genial renovación de la saga *Prince of Persia* y el mejor juego de sigilo que se ha creado. Mejor apuntо al futuro, a *Watch Dogs*, que también es suyo.

CONCEPTO El tercer duelo histórico entre Asesinos y Templarios da el salto otra plataforma más, aunque con las novedades justas. Al menos, los duelos navales son muy borriquitos.

La luna en la mar riela y en la lona gime el viento

Es un hecho que Assassin's Creed tiene una naturaleza multiplataforma. No se ha dejado ni una sola de las consolas en el tintero, a pesar de que en el caso de las portátiles tiene una asignatura pendiente - las versiones de PSP y DS eran muy bajas en calidad. Por eso no debe extrañarnos que, con Wii U a la vuelta de la esquina, se hayan pasado también a la nueva consola de Nintendo y lancen una versión que no tiene nada que envidiar al de resto de consolas de sobremesa.

Nuestro carismático Connor tiene licencia de capitán y eso fue lo que más pudimos probar en la demo que llevó Ubi a la Nintendo Experience de Frankfurt. No era nada del otro mundo, pero servía para demostrar que el AnvilNext, el nuevo motor del que Ubisoft está tan orgulloso, funciona a la perfección en Wii U. Hay que reconocer que el juego se veía igual que en el resto de versiones, quizá un poco mejor incluso, porque la profundidad de campo era algo superior y los detalles de la madera y los personajes también. Sin embargo, no me atrevo a afirmarlo al 100% porque no se trata del juego en el mundo abierto en el que pasaremos la mayoría de la aventura, solo una parte del minijuego naval.

Antes de liarnos a cañonazos y lanzar improperios a los piratas del Nuevo Mundo, pudimos movernos un poco por el barco y comprobar que los movimientos de Connor son exactamente como esperaba: igual que en el resto. Los saltos se han agilizado, el movimiento es mucho más natural, el abrigo de capitán reacciona con naturalidad sorprendente y, aunque no pudimos pelear, porque no vamos a matar a nuestra tipulación, nada lucía extraño como para pensar que esta versión no está completa.

Metidos ya en el ajo, nuestra misión allende los mares es sencilla. Tenemos que proteger un barco mercantil de unos asaltantes. Mientras lidiamos con olas bastante grandes y medimos la velocidad de nuestro navío, para no comernos las rocas ni quedarnos lejos de la batalla, tenemos que medir bien la dirección de los cañones laterales, que son los únicos que dañan a los imponentes veleros enemigos. Tenemos también un cañón más versátil en la parte delantera del barco, pero se muestra ineficaz. Así, este tipo de misiones parecen una conjunción de pequeñas tácticas puntuales, como esperar a la cresta de la ola para disparar con más precisión; o reducir la velocidad para evitar los cañonazos enemigos. Como el mapa aparece en el mando, es fácil ver la dirección del viento y los cañonazos pero frustra que se use para tan poco. Muertos los piratas, termina la misión y volvemos a tierra, y poco más.

> "El nuevo motor gráfico AnvilNext funciona a la perfección en Wii U, como en el resto de consolas"

Si ya habéis leído el reportaje que llevamos en este número sobre Assassin's Creed 3, estaréis al tanto de la gran mayoría de novedades que incluye: armas, personajes, localizaciones, tamaño, etc. Lo mejor que puedo decir de él por ahora es que se ve igual que en el resto de consolas, así que solo nos queda comprobar que las demás funciones que han prometido para el mando, como permitir seleccionar armas al aire, descubrir secretos o interactuar con el Animus funcionarán como es debido y que no quedarán como algo anecdótico.

BRUNO LOUVIERS

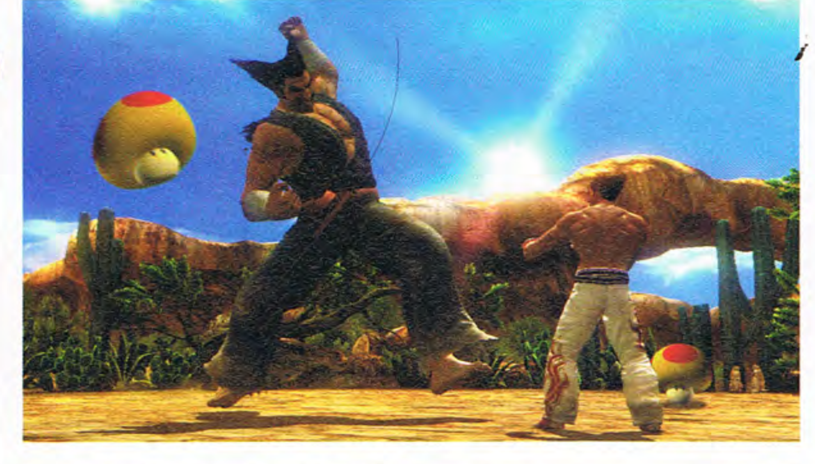
PREVIEW | TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 WII U VERSION | WII U

Tekken Tag Tournament 2 Wii U Version

CONCEPTO ■ El primer arcade de lucha para Wii U adaptará el último Tekken recreativo, con modos tan exclusivos como delirantes.

Dopándose con setas y estrellas









INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Namco Bandai
Lanzamiento: 30 de noviembre
Jugadores: 1-2

Perfil de Tekken

Tekken, literalmente "Puño de Hierro", ha vivido tiempos mejores, pero no ha cesado en su constante pulido de personajes y sigue siendo el más popular de los juegos de lucha.

Historial

Tekken 6
2011 [Multi]
Tekken Tag Tournament
2002 [PS2]
Tekken 3
1998 [PSX]
Tekken
1995 [PSX]

Apogeo

No hay nada como encadenar un combo aéreo de diez golpes a un noob que se cree que lo peta por jugar con Eddie Gordo. Puñetero jamaicano y puñetera Capoeira...

Los juegos de peleas están divididos entre *Street Fighter, Mortal Kombat,* los que muestran músculos exageradísimos y los que, además, enseñan pechuga de forma gratuita. *Tekken* al menos ha sabido mantenerse lejos de los sujetadores imposibles y ha demostrado con ninjas suicidas, árboles que hacen boxeo y tíos con músculos hasta en las orejas, que lo absurdo tiene un lugar predilecto en este género. *Tag Tournament 2* promete devolver al juego a un puesto con nombre propio al lado de las otras dos grandes sagas, pero parece quedarse un poco escaso en su versión de Wii U.

Tag Tournament para PS2 no fue precisamente bien acogido por culpa de su genial antecesor, *Tekken 3,* que todos recordamos como la cumbre de la saga. Eso no ha hecho que Namco renuncie a sacar una segunda parte y convertirla en el primer juego de lucha de la nueva consola de Nintendo. Sin competidores, nadie podrá quejarse. O eso creerán ellos, porque el aspecto general del juego es un poquito decepcionante. Gráficamente, está a la altura de sus versiones para Xbox 360 y PS3, solo faltaba, pero la versión que probamos sufría problemas de framerate. Entendemos que es una versión de prueba, pero casi mejor avisar, por si acaso.

El juego puede manejarse tanto con el mando con pantalla, la cual no tiene ningún reseñable; y con el mando Pro de Wii U, con el que sin duda se juega mejor. No quiero imaginarme el bochorno que supondrá echar a suertes quién juega con qué mando ni el disgusto para el padre de turno que tendrá que comprar un mando extra para que su hijo juegue con un amiguito. Por cierto, que el hecho de que los botones de patadas y puños estén en la parte inferior-media del mando Pro no molesta en absoluto y su comodidad fue una grata sorpresa.

La gran novedad y exclusiva del juego para Wii U es el modo nintendero, donde podremos pelear contra otro personaje dopándonos con ítems típicos de los juegos de Mario, como las setas que nos hacen más fuertes, los champiñones que nos hacen gigantes y apenas nos permiten movernos, siendo un blanco muy fácil; o las estrellas que nos hacen invulnerables a los golpes. Algo excesivamente chorra dentro de un juego cuyo principal atractivo es encadenar combos, no jugar con objetos en el campo de batalla.

Por lo demás, el juego se mantiene como un *Tekken,* con sus modos y sus historias. Los personajes de la versión de prueba eran limitados, pero superaban la treintena tranquilamente. Si el sistema de combate por parejas es dinámico y si consiguen mejorar esos problemas gráficos, que seguro que lo harán, Wii U tendrá un juego de lucha convincente en su lanzamiento.

BRUNO LOUVIERS









■ Izquierda: El preciosismo del dibujo no tiene igual. Ubisoft imprime un encanto hasta a los dragones escupefuego que ya quisieran en *Skyrim*. Y el diseño de escenarios parece medido hasta el más mínimo detalle y está bien integrado con las funciones cooperativas.
Abajo: Hay un montón de obstáculos que el jugador con el mando de Wii U podrá detener, incluso el fuego. Casi nos lo ponen muy fácil.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Francia
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montpellier
Lanzamiento: 30 de noviembre
Jugadores: 1-2

Perfil de Ubisoft

Ubisoft ha tirado la casa por la ventana con Wii U, y su catálogo de lanzamiento es el más potente, llegando a ensombrecer al de Nintendo. Con *Rayman Legends* intentarán competir contra Mario, todo un reto.

Historial

Rayman Origins **2011 [Multi]**
Rayman Raving Rabbids **2006 [Multi]**
Rayman **1995 [PSX, SegaSaturn]**

Apogeo

Puede que Rayman haya conocido tiempos mejores, pero su humor sigue siendo una seña de identidad que no ha perdido en ningún momento

Rayman Legends

CONCEPTO ■ Pocas sagas consiguen hacer gracia con detalles tan inocentes y aparentemente superfluos como Rayman. La animación de un pelo le bastaría.

El plataformas con toques musicales

Imagina ser diseñador de videojuegos y tener que enfrentarte a esta dura pregunta: ¿cómo combatir un enemigo de forma cooperativa a la vez que graciosa? La respuesta a esta cuestión podría diferenciar entre un genio y un necio, o juntar ambas cosas y que la respuesta fuese: con un jugador haciendo cosquillas al enemigo para distraerlo y con el otro sacudiéndole el lomo. Pues esto pasa en *Rayman Legends*.

Rayman siempre fue un macarrilla medio tonto con el que nos reíamos por la razón más estúpida posible. Esto no ha cambiado, en todo caso, se ha expandido, con un buen plantel de secundarios. Esta versión remodelada del motor de *Rayman Origins* llega a Wii U con mucha fuerza, con un apartado visual que quita el hipo, de fondos pintados y animaciones fluidas; y con un par de característcas que intentan explotar el nuevo mando.

El plataformeo es muy sencillo, porque no necesita más. El juego está pensado para dos jugadores y siempre tendremos que tirar para delante y recoger objetos. Sin embargo, nos encontraremos con obstáculos inamovibles que solo podremos superar si el jugador que controla el mando nos echa un cable, ya sea echando el cable literalmente, moviendo una plataforma de posición o distrayendo a los enemigos. Esto es lo que mencionaba antes: hacer cosquillas al enemigo con el dedo es divertido y de genios. La cooperación es fundamental, porque muchos objetos no aparecen en pantalla a menos que se toque en la pantalla. Por su parte, los numerosos puzles son simples pero muy inteligentes. Por ejemplo, tuvimos que girar en numerosas direcciones un laberinto circulas con pinchos en todas partes de manera que Rayman no palmara.

> "Un apartado visual que quita el hipo, de fondos pintados y animaciones fluidas"

El otro modo de juego que pudimos probar es todo un soplo de aire fresco. El avance por plataformas es sustituido por un modo musical en el que avanzamos de forma automática. Solo tendremos que dar saltos y pegar golpes de manera sincronizada con la música para no morir. Mientras un jugador hace eso, el que tiene el GamePad deberá ir tocando toda la ruta para hacer aparecer los puntos y que el primer jugador los recoja. No sabemos hasta que punto este tipo de pantalla tendrá importancia en el juego, pero son muy adictivas. Esperamos que ganen dificultad, ya que la que probamos era fácil y apenas hacía falta interactuar con el escenario.

La maestría con la que Ubi Montepillier es capaz de tratar a su carismático personaje no deja de sorprendernos ni un momento, y cualquier característica tonta nos sacará una sonrisa irremediablemente. Si el juego fuera así todo el rato, sería una obra maestra. Es pronto para juzgar si la aventura no será muy simple, pero sí puedo decir que a *Rayman Legends* le sienta divinamente su modo plataformero y musical.

BRUNO LOUVIERS 

Far Cry 3

CONCEPTO Ubisoft Montreal está construyendo algo más que un shooter: un archipiélago de islas vivas en el que la exploración reina,

Arriba: Los Cazadores de Mitos ya demostraron que lo de salir despedido por un escopetazo era cualquier cosa menos realista. Pero, ¿y lo que mola?. Abajo: Necesitamos la confirmación urgente de que esto no es una cinemática y que podremos jugar al póquer... Un momento, ¿caza de animales, tiroteos, ecosistemas, póquer? ¡Ay, dios, que es un *Red Dead Redemption FPS*!



Arriba: Como en todos los juegos de pelea con medidores, controlarlo es fundamental en la victoria. Habrá que medir y pensar rápido para conseguir golpes espectaculares, tanto con el Super Meter como con el Persona Meter.

Un mundo ideaaaaal

Este año se lleva la naturaleza, el turismo fotográfico, el reventar a escopetazos a gente en mitad de un entorno paradisíaco lleno de animalitos. Y nadie lo está llevando más lejos que *Far Cry 3*, un juego que desde su concepción a manos de Crytek tenía claro que un shooter de mundo abierto necesita algo más que una buena mecánica para triunfar: que el entorno esté a la altura (algo que olvidaron en el nada interactivo primer *Crysis*, donde mucha isla, pero de decorado). Ubisoft, responsable directa de la serie, se ha recuperado del tropiezo con *Far Cry 2*, un juego tan malentendido como lleno de grandes ideas y desastres a partes iguales que ha servido como aprendizaje para la ambiciosa tercera parte.

> "La idea es que cada elemento del mundo ofrezca nuevas posibilidades jugables, que no sea sólo decorado"
> MARK JOHNSON, UBISOFT

Ambición que va mucho más allá de lo gráfico. Por lo que nos contaban los chicos de Ubisoft Montreal, aparte del énfasis evidente en el combate y la IA enemiga, tienen un batallón de gente trabajando en elementos no tan evidentes, desde una flora cuyo crecimiento está basado en el comportamiento real de las plantas (hay algoritmos para todo, ¿eh?) hasta la inclusión de un buen montón de animalitos a los que ya hemos podido ver en acciones diversas: huyendo precipitadamente sin que nosotros les alertemos -señal de problemas-, asaltando a enemigos y protagonistas por igual y un largo etcétera que cubre más de 30 especies de cuadrúpedos y otros tantos bichitos. Si *Far Cry 3* promete recuperar los momentos emergentes del primero -el segundo poco hizo por los imprevistos, a pesar de esa mecánica de prenderle fuego a los pastos-, el manejo de la fauna local a nuestro favor parece una excelente idea, aunque está por ver si cazar animales supone los mismos bonus que recolectar plantas (que podremos utilizar para crear pócimas curativas, aprovechando la cultura tribal que permea el juego).

En Montreal se han propuesto una escala desmesurada para el juego, nada menos que un archipiélago entero -del que una de las islas se reservará exclusivamente para una campaña cooperativa independiente del juego principal-, con lo que la importancia de los vehículos se multiplica. El estudio promete variedad en el transporte, con varias elecciones para navegar, conducir o ¿volar? Planear, al menos: el ala delta del original permite





JASON Y LA CONQUISTA DE LAS ISLAS

UNO DE los grandes problemas de *Far Cry 2* era tener que atravesar una y otra vez los mismos puntos vigilados y liarse a tiros con los reemplazos. *Far Cry 3* ofrece una mecánica más cercana a nuestra pandilocura favorita (*Just Cause 2*) en la que iremos liberando a peckinpahzo limpio cada región del control de los piratas, para devolvérsela a sus legítimos habitantes, los indígenas Rakyat. Las ventajas para nuestro protagonista son evidentes: la zona quedará prácticamente libre de enemigos y podremos explorarla a gusto. El cuartel liberado nos servirá como nueva base de operaciones, abriendo tiendas, personajes y nuevas búsquedas principales y secundarias. Vamos, que será el eje para avanzar y marcar el ritmo de la campaña.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato
PC, Xbox 360, PS3
Origen:
Canadá
Compañía:
Ubisoft
Desarrollador:
Ubisoft Montreal
Lanzamiento:
Noviembre 2012
Jugadores:
1-?

Perfil del desarrollador

Ubisoft Montreal es el súperrobot gigante del sector. Un estudio desde el que se crean y/o coordinan casi todos los esfuerzos en la creación de superproducciones que caracterizan los últimos años de la compañía francesa. Los astros del E3, *Assassin's Creed III* o *Watch Dogs*, también se hacen aquí.

Historial

Assassin's Creed III
2012 [Multi]
Splinter Cell: Conviction
2010 [Multi]
Las Arenas del Tiempo
2003 [Multi]
Splinter Cell
2002 [Multi]

Apogeo

El estudio ha parido más superproducciones en la última década (y un par de shovelwares) que nadie, pero se hicieron célebres con el revolucionario *Splinter Cell* original.

olvidarse de la monotonía de las planicies africanas del segundo juego y lucirse entre las accidentadas islas volcánicas donde tendrá lugar la aventura. Para lo que respecta al movimiento por tierra, sí que se respetaran los logros del segundo: tracción accidentada, manejo espeluznante y, en fin, todo lo esperable del campo abierto y la ausencia de asfalto.

/// Todo, sin embargo, ha ganado en opciones con la llegada de la verticalidad. La presencia de tres ecosistemas bien diferenciados (costa, campiña, jungla) está pensada para ofrecer posibilidades jugables, como acechar desde las alturas, cubrirse con las rocas o despistar a los contrarios empleando los cursos naturales de agua, cuyo tratamiento nos tiene acongojados desde que lo catamos en el E3.

O, lo que es lo mismo: sigilo. Aunque el combate abierto siempre es satisfactorio, en *Far Cry 3* parecen haber aprendido las lecciones de juegos como *Metro 2033* y entender que el mayor placer de un mundo abierto es jugar al ninja armado, eliminando enemigos usando el paisaje a tu favor.

Hasta ahora, ya habíamos comprobado las bondades del combate abierto del juego: armas con mayor pegada y peso y balaceras donde la IA enemiga y el flanqueo prometen situaciones novedosas en cada combate, marca de la franquicia. Pero estas nueva aproximación a la caza mayor del ser humano ha hecho subir el juego unos cuantos enteros en nuestro hypeómetro particular. Por más que nos cueste concebir cómo podríamos aprovechar todo este trabajo para poner la naturaleza a los pies del jugador en el cooperativo. Aunque, mirado por el lado bueno, que ambos modos se diferencien por completo es algo que puede jugar a su favor: dos campañas, dos estilos, un mundo letal.

JAVI SÁNCHEZ



Arriba: El fuego, lectores. Su control nos diferencia de las bestias, nos hace hombres. Abajo: Ejecuciones, civiles prisioneros, criminales tomando el control de un territorio sin ley... ¿Las Islas Gotham?



Arriba: La porción que jugamos nos llevó de la mano de un acompañante guiando nuestros pasos según avanzaba la trama. También ayudará en el combate.



Metro: Last Light

CONCEPTO 4A Games vuelven al mundo de *Metro 2033*, con la intención de pulir el concepto original de este shooter posnuclear.

Ven hacia la luz

Muy pocas veces un estudio se gana una segunda oportunidad en la liga de los juegos triple A. Los crecientes costes de desarrollo no perdonan, así que un juego con buenas ideas que no llegue a superventas se queda por el camino casi siempre. *Metro 2033* tenía todas las papeletas para ello: shooter innovador, ideas alucinantes (pagar con balas, eh), franquicia nueva, ambientación posnuclear en territorios ex soviéticos, basado en la obra de un escritor ruso y con reminiscencias de *Shadow Of Chernobyl*. Es decir: no iba a vender lo que un *COD*, no. Sin embargo, el boca a boca y el entusiasmo de los que jugamos al primero hicieron que THQ decidiera dar una segunda oportunidad a 4A Games. O, con más seguridad, un grupo de ucranianos con motor propio y una licencia salen más baratos que otros títulos, no nos engañemos.

Así que damos la bienvenida a la futura llegada de esta secuela en un mundo abrasado por clones de shooters militares, todos muy velludos y cerriles, más yanquis que la tarta de manzana, con la esperanza de que 4A Games nos dé más de esos laberintos plagados de pesadillas atómicas y supervivientes embrutecidos. La primera sorpresa es que *Last Light* se ha vuelto más accesible -sin renunciar a sus hallazgos- a las convenciones del género, aunque en su núcleo siga siendo un shooter abierto (más abierto), en el que la agresividad de los pegatiros se da la mano con la cautela del sigilo. Incluso han añadido más peso a la faceta de survival horror, manteniendo los elementos RPG del original.

En *Last Light* nos reencontramos con Artyom, el protagonista del original, saqueando en compañía de un colega lo que pueda sacar de una superficie en la que ya ha pasado lo peor. Incluso una escena tan inocente sigue siendo tensa: aunque haya signos de vida, el aire sigue siendo letal para los humanos, así que la mecánica de máscaras de gas y filtros del original vuelve para causar esa sensación de agobio y exterior mortecino en el que las pasaremos canutas para detectar las amenazas a tiempo.

> "Nuestra mayor meta en Metro es que el jugador se sienta parte del mundo"
> HUW BEYNON THQ

Incluso lo han llevado a más: ahora, aparte de cambiar los filtros, la máscara sufre los efectos del entorno y el combate, dañándose durante nuestra odisea dejando nuestros ojos a merced de la sangre, las telarañas, el agua y otras exhibiciones de detalle gráfico antes de morir por envenenamiento.

BELLEZA SOMBRÍA

El motor propietario que se gasta 4A Games en *Metro: Last Light*, es el responsable directo de lo impresionante que se ve el juego, sobre todo cuando corre en un PC de alto rendimiento como el que usaron para mostrarnos el título. Cuidado hasta el último detalle, el mundo de *Metro* empieza a salir de un invierno nuclear, con pequeños brotes de vegetación entre las ruinas y hasta el ocasional rayo de sol entre las nubes de ceniza atómica. Las reacciones de los protagonistas ante el entorno, como prender fuego a las telarañas con el mechero o quitarse de encima a sus tejedoras cuando nos trepan por encima, ayudan a dotar de vida a este universo.





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
País:
Ucrania
Compañía:
THQ
Desarrollador:
4A Games
Lanzamiento:
Q1 2013
Jugadores:
1

Perfil de 4A Games

4A Games es un estudio de Ucrania compuesto casi por entero de ex miembros de GSC Game World, creadores de *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl*. El estudio se enorgullece de tener motor propio, de la mano de Oles Shyskovtsov y Oleksandr Maksymchuk, que ya trabajaran en el X-Ray Engine de su anterior empresa. Sus juegos están basados en la obra del escritor ruso Dmitry Glukhovsky.

Apogeo

Metro 2033 fue el primer juego de 4A Games. Un shooter interesante y atmosférico aunque por concepto fuera pasillista en ocasiones. También un poco tosco, pero le tenemos cariño al rollo soviético plagado de bugs.

/// Esa combinación de exuberancia gráfica y atmósfera opresiva causa en ocasiones que nos quedemos hipnotizados por el mundo en ruina y perdamos de vista grupos de enemigos hasta que es demasiado tarde. Con unos cuantos extras psíquicos en esa ambientación depresiva: al explorar la superficie, encontraremos un accidente de avión que activará un flashback en el que veremos la destrucción nuclear de Moscú desde el punto de vista del avión cayendo. El fenómeno hará que nuestro compañero se quite la máscara en un ataque de pánico, pero como nuestro protagonista es resistente a los ataques psíquicos [sic] conseguiremos salvarle la vida. Esperad bastantes momentos como éste. Cuando menos, impactan.

Aunque lo que más nos importa es el combate, claro. Volvemos a tener armas caseras fabricadas con lo que hemos encontrado por ahí, ahora con una sensación mayor de potencia y peso... que vamos a necesitar. El juego está lleno de nuevas criaturas, como pseudomurciélagos mutantes que nos atacarán.

A pesar de que ciertas escenas sigan escriptadas, como el momento en el que tedremos que huir de una manada de perros asesinos, la sensación de libertad sigue ahí. Y dichas escenas acaban en momentos brillantes, como cuando las puertas de Metro se abren y un puñado de supervivientes, lanzallamas en ristre, hacen una barbacoa canina en lo que prometía acabar en kebab de Artyom. El ritmo entre el combate abierto y las escenas prefijadas funciona bien, ahora solo nos queda saber si este mundo que lucha por imponerse al invierno nuclear permitirá una exploración más libre de la superficie o se guiará por caminos prefijados. Sea como sea, su potente ambientación nos hace apostar por *Metro: Last Light*.

■ Abajo: Volveremos a tener una colección de armas artesanales, aunque con más herramientas y modificaciones, así como un combate mejorado, más potente. Eso sí, balas seguirá habiendo pocas.





■ Arriba: El primer *Metro* tenía menos variedad de entornos, con el mundo hecho cisco como denominador común. La secuela presentará escenarios más variados ahora que la superficie vuelve a mostrar vida.

Star Wars 1313

CONCEPTO ■ LucasArts da a *Star Wars* un sabor oscuro y áspero, respaldado por gráficos que te harán preguntarte si lo que estás viendo es real o no.

¿El Star Wars que merecemos o más purria galáctica?

A pesar de que la primera película salió en 1977, que hemos padecido algunos juegos desde entonces que solo pueden calificarse de ofensivos y que la serie tiene cierta fama de dejar tirados a sus fans a la mínima, lo cierto es que la franquicia *Star Wars* sigue teniendo peso y popularidad. Uno podría pensar que los fans han aprendido ya una o dos cosas, como que el hecho de que dos palabras icónicas acompañen a un producto no garantiza que éste vaya a ser la repera. Pero a pesar de ello, *Star Wars 1313* ha vuelto a desatar el *hype*. Hay que reconocerle a LucasArts, eso sí, que haberlo conseguido a estas alturas, sin plataformas anunciadas oficialmente y apenas nada de *gameplay* mostrado, es todo un mérito.

Por supuesto, lo más llamativo de este nuevo juego de *Star Wars* es el alto nivel de los gráficos. Están cuidados hasta un nivel asombroso y, de hecho, en todo momento esperas la típica nota en vídeo y capturas de 'las imágenes no representan fielmente la calidad final de los gráficos', pero ese aviso no llega nunca. Aunque todo parece indicar que los gráficos que nos han mostrado pertenecen a un PC de ultimísima generación cuya tarjeta gráfica cuesta tanto como el PIB de un pequeño país sudafricano, no se puede negar que el trabajo de LucasArts es impresionante. Está claro que unos gráficos estupendos no garantizan un juego estupendo, pero desde luego consiguen llamar la atención (como estamos comprobando).

> "Star Wars 1313 se sumerge en una parte de la mitología de la saga que sabíamos que existía, pero que nunca pudimos visitar"
>
> **PAUL MEEGAN** LUCASARTS

/// Por supuesto, la excitación de los jugadores supone más presión para el estudio, y el núcleo jugable de *1313* tendrá que estar a la altura de las circunstancias. LucasArts ha dejado caer amablemente que el protagonista es un cazarrecompensas, así que aunque muy posiblemente nos cruzaremos con algún Jedi, es poco probable que acabemos blandiendo un sable de luz o usando la Fuerza. Para muchos, será una noticia bajonera. *El Poder de la Fuerza* tenía múltiples problemas, pero aquella secuencia inicial con Darth Vader demostraba que el tema tiene aún mucho potencial por ser explotado.

En contraste con ello, centrarse en una historia más humana también tiene sus beneficios, como lo es una narrativa más hansoliana sustituyendo al manido estilo de Luke Skywalker. Esa es la dirección que LucasArts parece querer tomar: se trata de la expedición del protagonista al Nivel 1313, una zona subterránea de Coruscant en la que se está gestando una conspiración. Parece que el motor de la historia será la búsqueda y recuperación de unos anillos que hay ocultos más allá de la capital galáctica.

Es en la mecánica, sin embargo, donde el juego tiene que demostrar toda su fuerza. LucasArts parece estar siguiendo los pasos de *Gears Of War, Assassin's Creed* o *Uncharted* con un juego orientado primordialmente a la acción. La perspectiva es de tercera persona, los personajes se cubren constantemente, avanzan a través de entornos accidentados y salvan precipicios con saltos que quitan el hipo. Es una decisión inteligente por parte de la compañía (si se trata de eso: producir un título que continuamente empuje al jugador a la acción), ya que con los medios de LucasArts, *1313* puede convertirse en un juego tan emocionante como cualquier cosa salida de Naughty Dog. No se trata de exhibir medios y recursos, sino de hacerlos funcionar en un paquete que globalmente funcione y divierta.

Obviamente, *Star Wars 1313* aún exige una aproximación cautelosa. Tanto por los palos que nos hemos llevado con la franquicia como por el aún muy escaso tiempo que lleva en desarrollo, hay que ser precavido. Aún así, la promesa está en el aire, y LucasArts tiene una oportunidad completamente única de satisfacer de una vez tanto a los fans fatales de la saga como al público mayoritario. Tanto unos como otros nos lo vamos mereciendo de una puñetera vez.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: Por confirmar
Origen: Estados Unidos
Compañía: LucasArts
Desarrollador: LucasArts
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Aunque LucasArts ya no es tan importante como en sus días de gloria, su catálogo sigue siendo impresionante. Por supuesto, tiene montones de juegos de *Star Wars*, pero aparte, títulos como *Monkey Island, Sam & Max* o *Maniac Mansion* son recordados como cumbres de las aventuras gráficas. Les puede cierta irregularidad, eso sí.

Historia del desarrollador

Star Wars: El poder de la Fuerza **2008 [Multi]**

Star Wars: Knights Of The Old Republic **2003 [Multi]**

Star Wars: X-Wing vs TIE Fighter **1997 [PC]**

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge **1991 [Multi]**

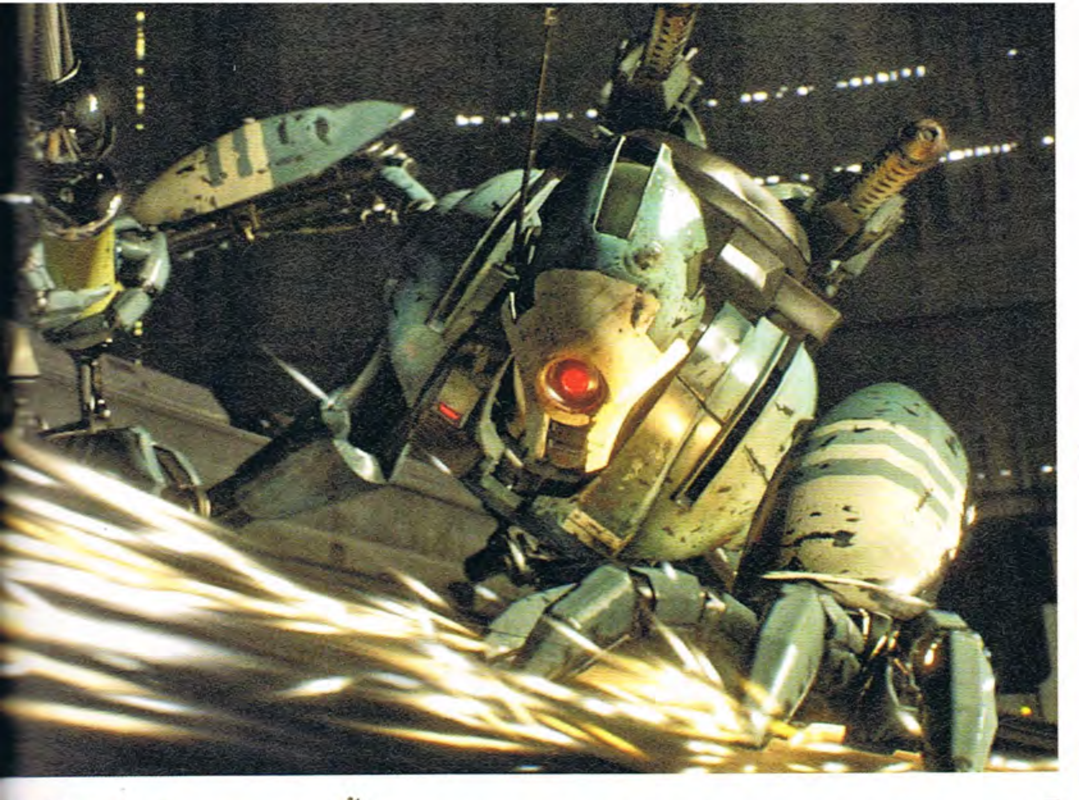
Apogeo

Se puede discutir ampliamente, pero la serie de *Monkey Island* es adorada por los fans y sigue aguantando el paso del tiempo, como han demostrado los recientes relanzamientos en formatos descargables.





■ Derecha: *Star Wars 1313* va a estar lleno de acción, y parece que LucasArts ha estado muy atento a los grandes éxitos de Naughty Dog.



■ Izquierda: Para vincular al juego con la franquicia y para que los fans no lloren, habrá abundancia de armas de *Star Wars* a mano.
Abajo: Estos dos personajes aparecen constantemente en el material de *1313* visto hasta ahora, sugiriendo que la narrativa del juego se centrará en ambos. Aún está por ver si eso afectará al desarrollo, sobre todo en términos de cooperativo...

ASUMIENDO EL CONTROL

TODOS ESTAMOS JUGANDO a intentar adivinar cómo será *Star Wars 1313*, pero lo cierto es que el trailer ya da unas cuantas pistas. Una de ellas es la obvia aparición de un compañero. Con este segundo personaje hablándole directamente al jugador, hay posibilidades de que LucasArts haya planeado algún tipo de cooperativo. Por supuesto, no es más que una corazonada, pero parece evidente que este segundo aventurero tendrá un papel importante en el desarrollo. Lo que también se puede esperar es un estilo de combate variado que va del shooter típico en tercera persona a combates cuerpo a cuerpo desde una perspectiva más próxima. Y por supuesto, veremos abundante cacharrería típica de *Star Wars*.



1 EL GUSTO de Masacre por el humor autorreferencial se ha respetado desde el principio. La nota de prensa anunciando el juego está escrita por el personaje, afirmando que él ha diseñado el juego y ha forzado a High Moon a desarrollarlo. El trailer que se vio en la Comic-Con de San Diego arranca con una presentación relajada del propio antihéroe.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Estados Unidos
Compañía: Activision
Desarrollador: High Moon Studios
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Como uno de los estudios de tamaño mediano de Activision, High Moon Studios es un fiable y relativamente novato equipo desarrollador conocido por su catálogo de licencias de acción. Nunca han hecho una obra maestra, pero sus juegos son siempre más que decentes, lo que puede deparar agradables sorpresas.

Historia del desarrollador

Transformers: La Caída de Cybertron **2012 [Multi]**
Transformers: Guerra por Cybertron **2010 [Multi]**
The Bourne Conspiracy **2008 [Multi]**
Darkwatch **2005 [Multi]**

Apogeo

Todos los juegos de High Moon son de calidad media, hasta el punto de que estamos tentados de decir que el teaser de *Deadpool* es su mejor trabajo hasta la fecha.

Deadpool

CONCEPTO ■ Un juego de acción típico, que mezcla cuerpo a cuerpo y armas de fuego y que llega respaldado por su protagonista, uno de los personajes más chiflados del Universo Marvel.

¿Puede el antihéroe de Marvel dejar en bragas a Bayonetta?



De todos los personajes Marvel que Activision podía haber escogido para adaptar, desde luego Masacre (como se conoce en España a Deadpool) no es uno de los primeros en los que habríamos pensado. Ni de los segundos, ni de los terceros, dada la relativa escasa fama de este antihéroe. No es que nos quejemos. Masacre es un personaje estupendo, y es perfecto para un videojuego. Su empleo de armas de fuego y espadas le permiten protagonizar un juego tipo *Devil May Cry*, mientras que su factor curativo, similar al de Lobezno, le permite sobrevivir a decapitaciones e incineraciones... bueno, nos resulta bastante familiar respecto a lo que hemos visto en miles de videojuegos, ¿no?

Mejor aún: su infatigable verborrea le obliga a hablar incluso enmedio del combate, dirigiéndose a los lectores, lo que le puede convertir en uno de los protagonistas de videojuego más memorables del año. Podemos estar tranquilos: el extraordinario guionista Daniel Way al mando de los diálogos y la omnipresente voz de Nolan North nos garantizan que High Moon sabe lo que hace.



4 LA PALABRA 'blandito' se menciona dos veces en el trailer de *Deadpool*. Una vez cuando se ve a nuestro antihéroe inflando un castillo para saltar, y otra cuando mira los pechos de Mariposa Mental. ¿Qué podemos deducir de esto? Que posiblemente tengamos minijuegos estúpidos y humor grueso. Y otros X-Men. También se ve una imagen clásica de Pícara en bikini en el trailer.



6 NOLAN NORTH puede ser el doblador más explotado de la industria de los videojuegos, pero no se puede negar que encaja en el papel. Ha interpretado a Masacre dos veces con anterioridad, una vez en la serie *Wolverine And The X-Men* y luego en *Marvel vs Capcom 3*. Ahora solo falta que aquí nos llegue su voz.



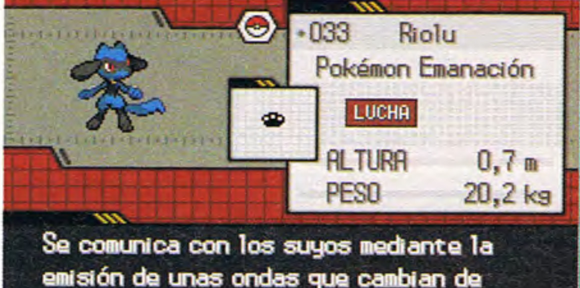
2 SEGURO QUE High Moon, el guionista Daniel Way y el actor Nolan North le han pillado el tono a Masacre perfectamente. Habla sin parar durante el trailer, dialoga con las voces que resuenan en su cabeza y se dirige sin parar al jugador. En un momento dado se gira a la cámara y dice: "Seamos honestos. No soy el único que tiene un poco de mierda en los calzoncillos ahora mismo, ¿no?"

3 EL HUMOR es solo una parte de lo que necesita *Deadpool* para triunfar, y si quiere competir con *Metal Gear Rising* o *DmC*, también va a hacer falta acción. Lo que hemos visto sugiere un combate rápido y frenético, con muchos combos. De momento pinta bien, aunque aún tenemos nuestras dudas de si High Moon conseguirá afinarlo como hace falta.

5 PARTE DE la mecánica de *Deadpool* parece innovadora. Ángulos agresivos de cámara parecen imitar los expresivos puntos de vista de las viñetas, mientras que otro momento parece sugerir que las ejecuciones romperán literalmente la cuarta pared del televisor. Otros momentos, por desgracia, sugieren un desarrollo más convencional.

7 ¿Y POR qué Activision está haciendo un juego de Masacre? Peter Della Penna, de High Moon, nos lo explica. "Masacre llegó al estudio un día y nos dijo que si no contratábamos al guionista de Marvel Daniel Way de inmediato para hacer un juego soberbio sobre él, nos arrancaría los brazos y nos mataría a golpes con ellos." Como para negarse.

■ Abajo: A la Pokédex le ha dado un aire retro y se ha puesto a incluir Pokémon de otras generaciones, como Psyduck. Aquí tenemos al bicho de agua que quiere competir en kawaii con Pikachu pero se queda totalmente casi a medias.





Pokémon Edición Blanca/Negra 2

CONCEPTO ■ Porque ser un cazador furtivo de criaturitas adorables y organizar peleas con ellos no puede ser malo.

Porque el gris era un color muy feo

¿Para qué iban a complicarse la vida escogiendo otro nombre? Me imagino a los señores de GameFreak muy serios, reunidos en torno a una mesa redonda para escoger un color, un material, un algo con lo que llamar a la siguiente entrega de *Pokémon* y renunciando a todo porque después de pasar por colores, metales pesados y piedras preciosas, se han quedado sin imaginación. Así que *Pokémon Edición Blanca y Negra 2*, al cuerno. Total, es un nombre, lo importante es el juego, que no solo recicla el nombre, sino también bastante material. Al menos, no han roto la fórmula del éxito: peleas locas, bichos monos y muchas horas de juego diáfano.

Esta apuesta por lo práctico se nota desde el comienzo, y no es algo precisamente malo. Conseguir el primer Pokémon y la Pokédex normalmente nos lleva media hora y tenemos que visitar varios personajes, pero aquí no es el caso: en menos de cinco minutos tenemos un adorable bicho, la enciclopedia y hasta las zapatillas de correr. Porque todos hemos jugado ya a un *Pokémon* y sabemos como van las cosas. Además, aún no se ha producido un salto generacional entre el público mayoritario de Pokémon: quienes han jugado a *Blanco y Negro 2*, han jugado a la primera parte. Por eso es mejor que vayan al grano.

Eso sí, que nadie confunda esta segunda parte con un *Pokemon Cristal, Esmeralda* o *Platino*. Pese al reciclaje de personajes, minijuegos, ciudades y hasta Pokémon iniciales, la historia es diferente, algo que no pueden decir los otros, que prácticamente eran el 90% de la misma historia con un par de cambios. Como solo pude jugar un par de horas, me resulta imposible juzgar hasta qué punto son profundas las diferencias del desarrollo, pero el comienzo es toda una declaración de intenciones. Contrariamente al espíritu pastoril de los inicios de todos los protagonistas de la saga, aquí somos un chico o una chica de una ciudad que se lanza a la aventura dos años después de los eventos de *Pokémon Blanco/Negro*. En este lapso de tiempo, el mundo se ha transformado y ampliado bastante, empezando por nuestra ciudad, que es nueva, y continuando con los cambios en rutas y gimnasios, todo con la intención de que la segunda visita a Teselia sea diferente. Tanto es así, que la progresión por las rutas y gimnasios será prácticamente en sentido contrario a *Blanco/Negro*. Se agradece volver a ver a viejos personajes, pero quien busque algo 100% nuevo, que se desengañe, que esto es *Pokémon*.

> "Pese al reciclaje de personajes, minijuegos y ciudades, la historia es completamente diferente"

/// Es muy difícil juzgar el salto de un juego a otro, sobre todo si se dan en una misma consola. El cambio de *Diamante/Perla* a *Blanco/Negro* fue bastante pronunciado, principalmente porque estos últimos no permitían usar Pokémon antiguos e imponía su nueva colección de bestias, para bien. Además, nos encontrábamos con escenarios más dinámicos y originales, algo que se agradece cuando eres un fan del sprite. No ocurre lo mismo en este caso, o al menos, no en lo que he visto. Por ahora, parece que el juego no ofrece demasiadas novedades: el combate, el motor, los lugares, casi todo se mantiene igual que en la versión previa. Se agradece volver a uno de los mejores mundos desde *Oro y Plata*, pero aún debe demostrar que está a la altura y que hay un lavado de cara más profundo que vaya más allá de meter algunas bestias clásicas. No hace falta que comente que el combate es como el de toda la vida, que no han cambiado los tipos ni las debilidades ni nada de lo que ya tenemos asimilado tras años de juegos. Las animaciones de los Pokémon así como los ataques están sacadas directamente del juego anterior, aunque se ha retocado el desarrollo de algunas criaturas y el nivel en el que aprenden sus ataques.

La promesa de continuar los hechos del primer juego, de que los combates On-line tengan más relevancia, de poder ver una nueva forma de los Pokémon mitológicos o de que se llegue a niveles más altos en los combates finales de la Liga no evitan que me sienta bastante dividido. Tengo la sensación de que todo me parece igual al anterior, pero, a la vez, eso no me importa lo más mínimo. Es algo normal cuando se lleva años jugando casi automáticamente a cualquier juego de la saga, pero entiendo que esto no convencerá a todo el mundo. Al menos, su esencia se mantiene y quizá es lo único que se le puede pedir. Si total: va a vender millones hagan lo que hagan

BRUNO LOUVIERS

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: GameFreak
Lanzamiento: 11 de octubre
Jugadores: 1-5

Perfil de Pikachu

Cuesta imaginar una franquicia que compita con Mario dentro de Nintendo, pero si tenemos que escoger una, esa sería *Pokémon* y su adorable personajillo amarillo. ¿Llegará el día que *Pokémon* venda más que Mario? ¿Será Pikachu más icónico que Mario?

Historial

Pokémon Blanco/Negro **2010 [DS]**
Pokémon Diamante/Perla **2007 [DS]**
Pokémon Oro/Plata **2001 [GB,GBC]**
Pokémon Rojo/Azul **1996 [GB]**

Apogeo

Pokémon no es una serie que viva de momentos memorables, pero si hay que escoger uno en concreto, la batalla contra Rojo en *Pokémon Oro/Plata* es el único posible.



■ Derecha: El todo poderoso Kyurem podrá poseer por momentos a las otras dos bestias mitológicas del juego, Zekrom y Reshiram, dando como resultado un ser mitológico único. Aunque poco importa su poder, que un niño de 10 años podrá capturarlo y someterlo a su órdenes.





FUNCIONES ONLINE CON POKÉMON DE REGALO

PARA AQUELLOS QUE compren Pokémon Blanco y Negro 2 de lanzamiento, habrá un par Pokémon exclusivos esperándoles. En una táctica ya muchas veces utilizada por Nintendo, los compradores podrán adquirir gratis en el punto de venta a Keldeo durante un tiempo limitado. Del mismo modo, durante el primer mes de lanzamiento, los que se conecten a a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo podrán bajarse a Genesect, solo disponible por esta vía. Está claro que las funciones de descarga, cada vez más presentes en la saga y que sirven para promocionar otros productos de la franquicia, son la mejor forma de asegurarse ventas rápidas sin incordiar al usuario final.





■ Arriba: No hay trampa más icónica en la saga Pokémon que el Carameloraro. Si eres un entrenador sin prejuicios que no siente pena por sus Pokémon, no te importará darles este anabolizante legal. Que dios se apiade de ti.





Izquierda: Los monstruos podrán emboscarnos, a la vez que emplean o destruyen el entorno para darte caza. Sí, ellos a ti. Abajo: Mientras que el combate en *Monster Hunter 4* será más rápido en movimientos que nunca, también se podrán escalar entornos o incluso enemigos.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: 3er Cuarto de 2013 (Japón)
Jugadores: 1-4

Perfil de Ryozo Tsujimoto

A diferencia de lo que piensan otros, el productor de los exitosos *Monster Hunter*, Ryozo Tsujimoto, concibe Capcom como un negocio familiar. Su CEO, Kenzo Tsujimoto, es su padre y su hermano Haruhiro Tsujimoto, es su presidente. Pero Ryozo se ha ganado un nombre a la vez que *Monster Hunter* se ha convertido en una institución en Japón.

Historial de Ryozo Tsujimoto

Monster Hunter Tri G
2011 [3DS]
Monster Hunter Tri
2009 [Wii]
Monster Hunter Freedom
2005 [PSP]
Monster Hunter
2004 [PS2]

Apogeo

En muchos sentidos, *Monster Hunter Tri* cerró el círculo evolutivo de la serie, llevando de vuelta a las consolas de sobremesa muchos de los elementos de los juegos portátiles.

Monster Hunter 4

CONCEPTO Capcom quiere complacer a todos sus jugadores a la vez que hace más grandes sus terrenos de caza y añade más dinamismo a *Monster Hunter 4*.

El enorme juego de caza se hace más grande

Ser más grande, más malo y mejor: parece que esto aún importa en los videojuegos. Pese a la deriva hacia lo casual en los juegos para móviles, aún queda una cantera de jugadores borricos que quieren experiencias inmersivas para sus dispositivos portátiles, y desarrolladores como Capcom están dispuestos a dárselas. Por eso, la próxima entrega de *Monster Hunter*, *Monster Hunter 4*, se lanza en 3DS y luce como la más ambiciosa hasta el momento. Está claro que ha habido un tráfico de influencias dentro de Capcom, con muchos de los implicados en *Monster Hunter Tri G* y el reciente y genial exitazo de consolas *Dragon's Dogma* metidos de cabeza en el desarrollo.

Los terrenos de caza en *Monster Hunter 4* se han visto masivamente ampliados. Ahora, en lugar de separar las zonas por pantallas de carga, se ha optado por una aproximación más abierta y sin costurones. Esto se debe a que estamos ante una versión mucho más rápida y dinámica de *Monster Hunter*. Se ha añadido un excitante factor de verticalidad al combate: se podrá luchar sin parar, saltar de plataforma en plataforma en las cuevas mientras se pelea y se podrán escalar precipicios del entorno abierto mientras los monstruos que debemos cazar intentan, bueno, darnos caza a nosotros. Lo que hace las batallas aún más espectaculares es la destrucción del escenario, y que los ataques de las bestias desintegrarán sin miramientos rocas, plantas o lo que haya en su camino. Habrá que ser más rápido, así que menos mal que tanto el sistema de cámaras fijas importado de *Tri G* como otro de cámara libre estarán disponibles.

La velocidad de reflejos y la mejor cámara no son las únicas novedades del combate. *Monster Hunter 4* sigue el ejemplo de *Dragon's Dogma* al incluir la posibilidad de subirse a los monstruos para curtirles el lomo mientras se te sacuden. Esta fijación por el campo de batalla y lo vertical significan que elementos como el combate actuático han sido desechados y remplazados por una sensación de peligro mucho más presente. Los monstruos buscarán a su presa y atacarán sin previo aviso, por lo que habrá que reaccionar rápido en muchas situaciones.

Existe un espíritu aventurero en el corazón de *Monster Hunter*, y eso se refleja en sus elementos de RPG, como la construcción de equipo, armas o recolección de objetos. Ahora, en lugar de echar raíces en un lugar, la base de operaciones es una caravana móvil. Se podrá usar para moverse entre pueblos, cada uno de ellos con sus rasgos culturales diferenciadores. Capcom, además, ha prometido el mayor número de NPCs que se ha visto en toda la saga, por lo que todo suena bastante prometedor. Con *Monster Hunter 4* no solo ofrece una experiencia dura que muchos jugadores piden en 3DS, sino que también amplía una fórmula ya de por sí atractiva. Esperamos con ganas a que se abra el coto de caza. Si es que lo abren en Europa, claro.



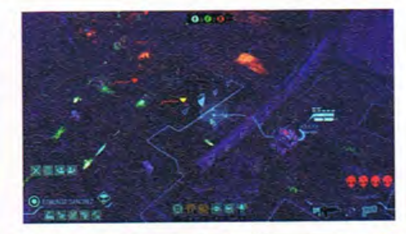
"Estamos ante una versión mucho más rápida y dinámica de Monster Hunter. Se ha añadido un excitante factor de verticalidad al combate"

XCOM: Enemy Unknown

CONCEPTO ■ El XCOM de Firaxis consigue recuperar el único elemento del original en el que no habíamos caído: el survival horror.

La piedad es un concepto humano







INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC, PS3, Xbox 360
Origen: EE.UU.
Compañía: 2K Games
Desarrollador: Firaxis
Lanzamiento: 11 de octubre
Jugadores: 1

Perfil del Desarrollador

Fundado a finales del siglo XX por Sid Meier, el estudio creador de Civilization se enfrenta a la tarea de recuperar el mejor juego 4X de todos los tiempos. Pero sin problemas: si tiene turnos, saben hacerlo

Historial

XCOM Enemy Unknown **2012 [Multi]**
Civilization V **2010 [PC, Mac]**
Sid Meier's Pirates **2004 [Multi]**
Sim Golf **2002 [PC]**

Apogeo

Debería ir a lo fácil y decir que *Alpha Centauri*, o tirar por mi debilidad por *SimGolf*, pero... No puedo evitarlo: ¡*XCOM* es lo mejor que ha hecho Firaxis en muchos años!

La Comandante Elisa "Kerrigan" Vasquez era una veterana de 20 misiones, capaz de abrir un tercer ojo a un alienígena a 300 metros y, cuando cogía ritmo, era como contemplar la Furia de Dios sujetando un rifle de francotirador de plasma. Murió en la Operación Morfeo Incesante, en tierras de Méjico, cuando el Skyranger esperaba una fuerza de invasión más o menos controlable y nos topamos con dos docenas de alienígenas contra seis soldados. Su muerte señaló el principio del fin para la Humanidad. En la siguiente misión perdimos al resto de la tropa original y, para entonces, los nuevos reclutas no tenían ninguna oportunidad de repeler las fuerzas de élite venidas del espacio exterior. Dos meses después, los últimos países de la Alianza de Naciones se rendían a los alienígenas. Fin. Todo, estoy convencido, por la muerte estúpida de Vasquez durante una lluvia de explosivos mientras recargaba su arma. De ahí al Game Over, dos meses.

Esa sensación será muy familiar para cualquiera que haya jugado al *X-com* original en los niveles superiores de dificultad: estás a media campaña, ya tienes armamento decente, tu base va bien y por primera vez sientes que los alienígenas están perdiendo terreno tanto en el mapa global como en el táctico. Sí, hay problemas de recursos y no puedes construir mucho más o fabricar esas armaduras que marcarán la diferencia, pero todo va bien. Entonces los malditos aliens se plantan con todo en una misión y cuando la nave vuelve notas un enorme vacío. Que se convierte en miedo. Que se convierte en desesperación y terror y lágrimas cuando en las siguientes misiones tu Skyranger vuelve con un montón de féretros donde deberían estar tus muchachos. Mientras los aliens destrozan ciudades, abducen gente, aterrizan libremente en tu planeta y cada vez que mandas reclutas sabes que no volverán. ¿Cuánto hacía que un juego no penalizaba de verdad toda la campaña por una mala decisión? ¿En el que no brincábamos al ver como, contra todo pronóstico, un tiro afortunado salvaba el día? ¿Y lo contrario?

El código de preview que hemos catado nos permite ver que el respeto y el cariño de Firaxis al juego original no tenía nada que ver con las retículas, las unidades de tiempo o los cargadores. *X-com*, en su origen, fue el primer juego de terror táctico: los ruidos en la oscuridad, el movimiento apenas detectado, la sensación de condena al saber que en el turno siguiente estabas muerto. Y, aunque tienen entre manos un juego muy accesible para los jugadores actuales, de lo mejor y más original que va a dar este año, a los viejunos nos han dado otro regalo: el modo Iron Man. Nada de cargar partida cuando algo sale mal. Apechuga y sé un hombre del siglo XX.

JAVI SÁNCHEZ





Inazuma Eleven Strikers 2012

CONCEPTO ■ Japón y España comparten una pasión por el fútbol, o al menos por las series de anime sobre el deporte rey.

Oliver y Benji conocen a Naruto





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Wii
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Level-5
Lanzamiento: Ya a la venta
Jugadores: 1-4

Perfil futbolístico

El fútbol tendrá dos juegos clave, pero eso no quita que se pueda abordar de otras maneras. Level-5 se apoyó en un anime temático para lanzar unos RPGs brillantes, y ahora dan un salto más tirando a lo arcade con *Strikers*. El éxito de los juegos en España solo es comparable al de la serie.

Historial

Inazuma Eleven 3
2011 (Solo Japón) [DS]
Inazuma Eleven 2
2012 [DS]
Inazuma Eleven
2011 [DS]

Apogeo

Entre nosotros: Level-5 son la vieja Square Enix, y su estilo haciendo RPGs, aún de un tema tan impropio como el fútbol, no deja indiferente a nadie.

No hay nada como no tomarse las cosas en serio. Todos apreciamos los videojuegos que se tienen en alta estima y que intenta transmitir algo serio o impactar con sus gráficos o intentar hacer sentir algo diferente. Pero también amamos los juegos que van a lo loco, a que soltemos una carcajada con un buen chiste de pedos o que buscan pasarse por alto todas las normas posibles del género que tocan. Por eso se agradece que *Inazuma Eleven Strikers* no se preocupe ni lo más mínimo por parecerse al *PES* o al *FIFA*. Quien quiera jugar al fútbol de verdad, se vaya a jugarlo a la calle.

Muchos fans se sentirán extrañados, o quizá algo molestos, al ver que el enfoque del juego no es ni mucho menos rolero, como en los títulos de DS. El planteamiento es púramente arcade, de sentarse a jugar y no preocuparse de mucho más. Pese a las dudas iniciales, en apenas cinco minutos se puede apreciar que han conseguido ser fieles al espíritu del anime y reflejar fielmente no solo a los personajes sino también los ataques o incluso el doblaje, que está en español pero también en japonés.

Una cosa no quita la otra, y el fútbol con un toque desenfadado está complementado por un genial sistema de robos, regates, defensa y disparos especiales que por momentos hace que el juego parezca más de peleas que de deporte, sobre todo por la espectacularidad de cada movimiento. Es cierto que sus animaciones interrumpen un poco la acción, pero es algo necesario para los fans de la saga que se saben los nombres de todos ellos. Pero vamos, no hace falta ser un fan para disfrutar del juego, eso os lo puedo confirmar yo. En todo caso, la ejecución de estos movimientos es muy cómoda, quizá demasiado, porque solo dependerán del cansacio y de si la barra de poder del jugador está llena, aunque las paradas y los disparos se ejecutan de forma especial. En la primera, tendrá mucha importancia los puntos de resistencia del portero, en función a los cuales podrá parar tiros más potentes o no. En cuanto a los disparos, es muy importante cargarlos durante un tiempo sin perder la pelota y, a ser posible, combinarlos con otros jugadores del equipo para hacer disparos prácticamente imparables. De este modo, la estrategia y saber aguantar el balón sí tienen peso durante las partidas. Por suerte, el juego siempre nos indicará qué botón y qué área de efecto o intensidad va a tener el robo o el disparo, de modo que es muy sencillo y rápido meterse en el ajo, o incluir a los amigos, porque jugarlo con más gente es lo que más entretiene, de lejos.

Jugar solo es entretenido también, y hay modos más centrados en el desarrollo de personajes, sin llegar al nivel de los RPG de DS, claro. El entrenamiento sirve para que nuestro equipo (que podemos confeccionar nosotros mismos o elegir de entre las muchas plantillas de la serie) se una más y mejore sus estadísticas. En este modo en concreto, no se trata de jugar al fútbol, porque para eso están los campeonatos y los partidos libres. Son, en realidad, unos cuantos minijuegos que se ejecutan con pulsaciones rápidas o movimientos de mando y que sirven para distraerse del principal atractivo del juego.

Da gusto recibir un título atípico de fútbol. El frente abierto por *Super Mario Strikers* no es que fuera muy amplio ni el estilo sentaba muy bien al fontanero, pero con el apoyo de los fans y el sustento de sus modos y su mecánica puramente arcade, *Inazuma Eleven Strikers* es un spin-off muy digno de la saga para portátiles. Habrá que probarlo en más profundidad para saber si no se repite en exceso, que es probable.

BRUNO LOUVIERS







Izquierda: Con un plantel tan rico de personajes Disney para escoger, los clásicos siguen siendo la elección obvia para hacer el trabajo como dios manda. Viva el Capitán Garfio. Abajo: Los escenarios están llenos de detalles y de amor por el sprite de 16 bits. La pantalal táctil muestra los dibujos que iremos haciendo para resolver puzles a brochazos.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: EEUU
Compañía: Disney
Desarrollador: Junction Point
Lanzamiento: 20 julio (ya en Japón)
Jugadores: 1

Perfil de Spector

A ver si nos olvidamos de una vez de los tiempos de Ion Storm y asimilamos que ahora Warren Spector quiere hacer juegos musicales con ratones. No podemos negar el talento del desarrollador, porque Epic Mickey es un juego muy completo, pero siempre añoraremos sus tiempos como dios salido de la máquina.

Historial

Epic Mickey **2010 [Wii]**
Deus Ex **2000 [PC]**
Thief **1998 [PC]**
System Shock **1994 [PC]**

Apogeo del roedor

Últimamente, se veía más a Mickey en *Kingdom Hearts* que en juegos protagonizados por él, algo que nos fastifiaba bastante a los fans del genial *Castle Of Illusion* de MegaDrive.

Epic Mickey: Mundo Misterioso

CONCEPTO ■ Yo nunca he creído que Disney fuera una empresa del mal, y ahora que lanzan un juego muy inspirado en *Castle Of Illusion*, menos todavía.

El ratón regresa a las plataformas clásicas

Era bastante lógico que un spin-off de la visión de Warren Spector del ratón más famoso del mundo (perdóname, Pikachu), llegaría a las portátiles de Nintendo. No hace falta ser un genio para darse cuénta de por qué: Epic Mickey trataba sobre cómo, con la ayuda de un pincel mágico, Mickey podía pintar o borrar escenarios. Un pincel niecesita un lienzo, ¿así que qué mejor soporte que una pantalla táctil que se maneja con un stylis? Blanco y en botella.

Esto no significa que el juego vaya a ser directamente un exitázo, pero claro, cuando meten un apartado gráfico prácticamente dibujado, con mucho sprite lleno de amor y un plataformas 2D con profundidad 3D (¿esto se llama 2+3D o cómo va?), ¿cómo no íbamos a ilusionarnos? Efectivamente, esto no es un juego de Wii venido a menos, es un juego completamente nuevo, pero con un aire viejuno. Estoy seguro de que al ver las pantallas del juego, cualquier treintañero, o jovenzuelo con curiosidad, pensará automáticamente en el genial el *Castle Of Illusion* de MegaDrive o los juegos de Mickey para SNES, todos llenos de un peculiar estilo bobalicón e inocente. Hay que dar gracias porque ese aire colorista de los 16 bits está perfectamente plasmado en *Mundo Misterioso*. Si es que hasta el sonido de los saltos, de los enemigos derrotados o de los objetos suena viejo.

Por lo que he podido catar, el juego tiene una estructura la mar de curiosa. Tenemos un castillo con habitaciones donde iremos interactuando con otros personajes que previamente hemos salvado del mundo medieval creado por Mizrabel para asaltar la realidad, es decir, el mundo de *Epic Mickey*. Como véis, hay bastante relación entre ambos juegos, no es solo una cuestión del nombre.

> "La historia del juego servirá como apertura para el capítulo final, que estará lleno de sorpresas"
> TETSUYA NOMURA SQUARE ENIX

El principal elemento del juego es el plataformeo, está claro, que resulta extremadamente sencillo, por desgracia. Es la forma más básica de salto y de uso de los escenarios para recolectar objetos. Por suerte, el pincel entra en acción para resolver puzles pequeño creando objetos, pero tampoco es que sea algo muy complejo. Al menos, resulta entretenido ver comprobar nuestra habilidad dibujando: si lo hacemos bien y rápido que lo hagamos, recargaremos los poderes de nuestro pincel.

A *Epic Mickey: Mundo Misterioso* le falta algo. Nos encanta el aire viejuno de plataformas clásico que respira, pero los tiempos han cambiado mucho y saltar sobre enemigos y dispararles pintura sin un buen ritmo no divierte tanto como algunos se creen, ya seas Mario o Mickey. Espero que sea una cuestión de profundizar más en el juego. Por ahora, lo que único que puedo decir sin miedo a equivocarme es que es requetebonito.

SHOWROOM

MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Formato: **Multi**
Compañía: **Ubisoft**
Desarrolladora: **Ubisoft Toronto**
Lanzamiento: **Primavera 2013**



PARECE QUE a Jade Raymond no le bastó con tomarnos el pelo con *Assassin's Creed* - con ayuda de muchos medios -, sino que ahora ha regresado con su recién estrenado estudio para destrozar la poca dignidad que le quedaba a la saga *Splinter Cell*. Un nuevo tráiler nos expone un poco más de la historia, pero seguimos sin entender nada. Solo sabemos una cosa: Sam va de blanco virginal.

TOTAL WAR: ROME II

Formato: **PC**
Compañía: **Sega**
Desarrolladora: **The Creative Assembly**
Lanzamiento: **2013**



EXISTEN JUEGOS que consideramos definidores de un género, y *Rome: Total War* fue uno de ellos. En consecuencia, Sega ha anunciado una segunda parte que ha provocado una ola de hype de tamaño colosal en la comunidad de generales del ratón. The Creative Assembly ha prometido mejorar la fórmula de los *Total War* todo lo que puedan. ¿Difícil? Tío, son los dioses del género.

EX TROOPERS

Formato: **3DS**
Compañía: **Capcom**
Desarrolladora: **Capcom**
Lanzamiento: **Septiemre en Japón**



CUALQUIER COMENTARIO sobre la falta de compromiso de Capcom con el spin-off de *Lost Planet* para 3DS quedaron desmentidos con la última presentación de gameplay de *EX Troopers*. Su extravagente aspecto de anime con cel-shading se ambienta en un universo donde un colegio de EDN III se lia a tiros con unos piratas de las nieves. Y lo produce un veterano de *Monster Hunter*, por cierto.

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Formato: **Multi**
Compañía: **Sega**
Desarrolladora: **Sega**
Lanzamiento: **Noviembre**



LOS JUEGOS ganan con cada secuela debido a que los estudio de desarrollo están continuamente buscando ideas estrafalarias y nuevas formas de disfrutar de otro tipo de juego con nuestros personajes favoritos. O al menos esa es la idea, porque en *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, Sega parece aprovecharse de sus personajes para vender una única novedad: karts transformables.

GIRL OF THE OLD SCHOOL BUILDING

Formato: **3DS**
Compañía: **Por confirmar**
Desarrolladora: **Arc System Works**
Lanzamiento: **2013**



SIEMPRE NOS gusta que un desarrollador respetado mantenga bajo una capa de misterio los detalles de su nuevo juego. Como en el caso de la próxima aventura de Arc System Works llamada *Girl Of The Old School Building*. Poco se sabe más allá de que cuenta con la firma estilística de sus juegos de peleas y que solo podrá descargarse vía digital en 3DS. Nos intriga. Y no sólo por el título cochinete.

THE WAR Z

Formato: **PC**
Compañía: **Arktos Entertainment**
Desarrolladora: **Hammerpoint Interactive**
Lanzamiento: **Noviembre**



LOS ZOMBIS son el pan nuestro de cada día, y los desconocidos chicos de Hammerpoint Interactive han apostado por hacer un juego masivo On-line con ellos. Con una evidente inspiración en *DayZ*, este MMO basado en misiones pondrá a los jugadores a sobrevivir en un mundo ifestado sin apenas recursos. Mientras la moda siga por estos derroteros, nosotros nos daremos por satisfechos.

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Formato: **Multi**
Compañía: **EA**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Lanzamiento: **Marzo de 2013**



EA CONFÍA en que el estudio tras *Dead Space* sea capaz de insuflar algo de vida a la franquicia *Army Of Two*, que recibe una nueva secuela. Los protagonistas son Alpha y Bravo, miembros de una organización paramilitar global que se meten de lleno en el cártel de la droga de México Esperemos que a la tercera sea la vencida con esta saga, porque madre mía qué desastres han hecho antes.

YAKUZA & YAKUZA 2 HD

Formato: **PS3**
Compañía: **Sega**
Desarrolladora: **Sega**
Lanzamiento: **Noviembre en Japón**



YAKUZA Y *Yakuza 2* van a ser relanzados en HD para PlayStation 3 en Japón para preparar el lanzamiento en diciembre de *Yakuza 5*. Esta versión mejorada en gráficos luce de fábula y permitirá instalar la mayoría de datos en la consola para suprimir los viejos tiempos de carga entre escenas y mapas. No han dicho ni mu de un posible lanzamiento occidental. Confiamos en ti, Sega.



APLAZADO - Amnesia: A Machine For Pigs

Amnesia: A Machine For Pigs, el juego de miedo en primera persona de thechineseroom, ha sido retrasado hasta 2013 para poder, según el estudio, llegar a lo estándares de calidad que desean.



APLAZADO - Ginga Force (360)

Qute, el estudio detrás del alocado shmup vertical exclusivo para 360, *Ginga Force*, ha atrasado su lanzamiento a una fecha sin especificar de este mismo año, sin razón aparente.

DANCE CENTRAL 3

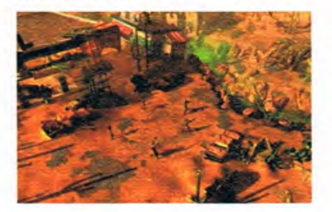
Formato: **Xbox 360**
Compañía: **Microsoft**
Desarrolladora: **Harmonix Music Systems**
Lanzamiento: **Octubre**



PARECE QUE el *Dance Central 3* para Kinect dará un repaso a la historia de la música moderna. Su modo historia llevará a los jugadores a a las últimas décadas de la música pop para que se luzcan con sus mejores pasos. Las canciones que destrozaremos bailando, van desde el YMCA de los Village People hasta el Everybody de los Backstreet Boys pasando por otros temazos por el estilo. "Temazos"

WASTELAND 2

Formato: **PC/Mac**
Compañía: **inXile**
Desarrolladora: **InXile**
Lanzamiento: **2013**



AUNQUE AÚN falta para su lanzamiento, *Wasteland 2*, ese juego apoyado desde Kickstarter con una campaña de 3 millones de dólares, por fin va tomando forma. La gente de inXile mostró unas capturas y un breve vídeo de cómo funciona en el motor multiplataforma Unity. Y luce de miedo. Tenemos la esperanza de que sepan captar la esencia el juego original pero con un toque actual.

STREET FIGHTER X TEKKEN VITA

Formato: **PS Vita**
Compañía: **Capcom**
Desarrolladora: **Capcom**
Lanzamiento: **19 de octubre**



LOS FANS de las tollinas ya tienen fecha de lanzamiento para la versión para Vita del muy recomendable *Street Fighter X Tekken*, que se lanza en octubre. Esta versión tendrá todo el contenido descarable de la versión de PS3 así como nuevo contenido exclusivo. Y lo mejor, tendrá un multijugador compatible entre las versiones de Vita y PS3 para jugar mediante Wi-Fi y 3G.

EXZEUS 2

Formato: **Android**
Compañía: **HyperDevbox**
Desarrolladora: **HyperDevbox**
Lanzamiento: **Octubre**



EXZEUS 2 amplía las mecánicas de juego del *Space Harrier* original e incorpora nuevas secciones sobre tierra, haciendo que se parezca mucho a *Kid Icarus Uprising*, solo que con roboces. La versión para Android version mejora los pésimos controles del original para de iOS, soporta mandos bluetooth y está adaptado en especial a las tabletas con Tegra 3, luciendo mejor todavía.

MASS EFFECT TRILOGY

Formato: **Multi**
Compañía: **EA**
Desarrolladora: **Bioware**
Lanzamiento: **Noviembre**



PARECE MENTIRA pero tras cinco años desde su lanzamiento, por fin los jugadores de PS3 podrán jugar al *Mass Effect* original en sus consolas gracias al pack con los tres títulos que ha anunciado Bioware. De este modo, podrán matar a la Reina Rachni con sus propias manos y no en un cómic cutre. Por desgracia, falta por confirmar que traerá todos los DLC descargables, aunque sería lo mínimo.

NAUGHTY BEAR: PANIC IN PARADISE

Formato: **Multi**
Compañía: **505 Games**
Desarrolladora: **Behaviour Interactive**
Lanzamiento: **Noviembre**



JAMÁS PENSAMOS que diríamos estas cuatro palabras: secuela de *Naughty Bear*. Pero parece que Behaviour Interactive intentará retomar el interesante aunque mal ejecutado concepto del osito de peluche con complejo de Patrick Bateman. El humor y el gore intentarán darse la mano en *Naughty Bear: Panic In Paradise*. Con suerte, no será peor que el original.

DOUBLE DRAGON NEON

Formato: **Multi**
Compañía: **Majesco**
Desarrolladora: **Wayforward**
Lanzamiento: **Septiembre**



AUNQUE PARA cuando este número de la revista haya salido el juego ya estará disponible, no podemos dejar de mencionar el espectacular regreso de *Double Dragon*, de la mano nada más y nada menos que de WayForward, que lo ha pintado todo de colores y locura. Llegará a XBLA y PSN y supondrá una radical actualización, con musicote, mucho amor retro y hostias de padre.

WWE '13

Formato: **Multi**
Compañía: **THQ**
Desarrolladora: **Yuke's**
Lanzamiento: **2 de noviembre**



LOS JUEGOS de Wrestling de THQ, con la honrosa excepción del *WWE All Stars*, han estado atrancados durante años. El *WWE '12* no hizo nada por cambiar ni un poquito, por lo que es difícil pensar algo bueno del próximo *WWE '13*, por mucho que lo intenten. Aún así, THQ promete dar un paso adelante, poniendo en la portada al personaje del momento, CM Punk. A ver si se pega algo de su carisma...

SHOWROOM

TODAVÍA MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

LEGO LORD OF THE RINGS

Formato: **Multi**
Compañía: **WB Games**
Desarrolladora: **Traveller's Tales**
Lanzamiento: **2 de noviembre**



LA SOBREVALORADA trilogía de El Señor de los Anillos recibe por fin su versión a lo Lego coincidiendo con el lanzamiento en navidades de El Hobbit. Sin embargo, el juego utilizará las voces y líneas de las películas, haciendo difícil meterse en las gracietas a las que nos tienen acostumbrados en el estudio. Habrá mucho amor desde la Tierra Media, incluso si no tiene el encanto de otros juegos de Lego.

THUNDERCATS

Formato: **DS**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Aspect Digital**
Lanzamiento: **28 de septiembre**



THUNDERCATS, HO! Estos gatos humanoides extraterrestres dan el salto a la DS este septiembre gracias al curioso reboot de la serie. Es un plataformas lineal, donde los jugadores controlan a Lion-O en su cruzada contra las hordas de Mumm-Ra. El desarrollador es el mismo que *Deep Duck Trouble Starring Donald Duck* de la Master System, así que esperamos que tenga airecitos retro.

KOKUGA

Formato: **3DS**
Compañía: **G.rev**
Desarrolladora: **G.rev**
Lanzamiento: **27 de septiembre en Japón**



G.REV ESTÁ dando los últimos retoques a su juego de tanques con cartas de por medio llamado *Kokuga*, que se lanza a finales de año en Japón para 3DS. El desarrollador ha confirmado que soportará multi con un solo cartucho, así como que el compositor Manabu Namiki (*DoDonPachi, Deathsmiles, Mushihime-sama, Ketsui*) será el responsable de la banda sonora, otro plus para volvernos locos.

ONE PIECE: ROMANCE DAWN

Formato: **PSP**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **31 de diciembre en Japón**



MIENTRAS QUE disfrutamos las primeras ensaimadas de puño de *One Piece: Pirate Warriors* en PS3, Namco Bandai anuncia un nuevo juego para PSP. *One Piece: Romance Dawn* ha sido pensado como un PRG tradicional con combates mediante comandos. Aunque se han hecho cerca de 30 juegos de *One Piece*, solo unos pocos nos han llegado aquí, así que mejor ir añadiendo éste a la lista de importación.

CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED

Formato: **PS Vita**
Compañía: **Activision**
Desarrolladora: **Por confirmar**
Lanzamiento: **Noviembre**



DESDE QUE se anunció la PS Vita, ha habido rumores sobre él, y por fin Activision ha anunciado su *Call Of Duty: Black Ops Declassified*. Se dice que estará ambientado entre los dos juegos de la saga *Black Ops* y que tendrá multijugador, misiones de Spec Ops y una campaña completita. Con algo de suerte, será el primer FPS en usar todo el potencial de la consola y sus bondades en el control. O no.

DEAD SPACE 3

Formato: **Multi**
Compañía: **EA**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Lanzamiento: **Marzo de 2013**



VISCERAL HA empezado a soltar detalles sobre su nuevo juego de miedo. El estudio ha confirmado un sistema cooperativo para el sargento John Carver, que se pasará medio juego llorando por su familia. Hay una nueva clase de necromorfo, los Feeders. Estos mutantitos son el resultado del canibalismo de humanos con carne infectada. Como Viven, pero con pseudozombis que dan sustos.

METAL SLUG F2P

Formato: **Mobile**
Compañía: **SNK Playmore**
Desarrolladora: **SNK Playmore**
Lanzamiento: **Diciembre**



SNK PLAYMORE tiene la esperanza de llegar a un nuevo nicho dentro del mercado de los RTS masivos en plataformas móviles con *Metal Slug F2P*. Llegará a iOS y Android en diciembre y contará con dos modos de juego: simulación - el RTS estándar - y arcade, que contempla unas cuantas fases basadas en minijuegos que emplearán a fondo las capacidades táctiles.

NEW LITTLE KING'S STORY

Formato: **PS Vita**
Compañía: **Konami**
Desarrolladora: **Marvellous Entertainment**
Lanzamiento: **Noviembre**



SI *NEW LITTLE KING'S STORY* y *Pikmin 3* lucharán por decidir quién es más bonito, no sabríamos decidir un ganador. Como no van a atacarse el uno al otro, porque seguramente se darían abrazos y besos haciendo el mundo algo mejor, mejor hablar del ciclo de día y noche y del DLC que se ha confirmado para *New Little King's Story* Suena encantador con tan solo unas pocas características conocidas.



APLAZADO - Sniper: Ghost Warrior 2 (Multi)

Namco Bandai ha atrasado el lanzamiento de su técnico shooter multiplataforma hasta principios de 2013, que probablemente es lo mejor que podrían hacer, que en noviembre está el *Call of Duty*.



APLAZADO - Enter The Dominatrix (Multi)

THQ ha anunciado que la única expansión de *Saints Row: The Third, Enter The Dominatrix* ha sido cancelada. No preocuparse, por lo menos han confirmado que todo será integrado en la nueva secuela.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL STAR BATTLE

Formato: **PlayStation 3**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **CyberConnect2**
Lanzamiento: **2013**



AHORA QUE Namco Bandai ha desdicho los rumores de una web teaser sobre *Smash Bros*, la compañía ha anunciado lo que nos estaba prometiendo en realidad, un nuevo juego de *JoJo*, con la gente de *Asura's Wrath* como desarrolladores y su estilo borrico y emocionante como reclamo. *JoJo* nunca ha sido un hitazo fuera de Japón, que digamos, pero están a tiempo de cambiar eso.

GRANDPA DANGER

Formato: **3DS**
Compañía: **Namco Bandai**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Lanzamiento: **Diciembre en Japón**



LA ADAPTACIÓN del popular manga de Jump! *Dangerous Jii-san Ja* (*Grandpa Danger* para los europeos) ya está a punto de llegar a Japón. La 3DS recibirá este brawler 2D a finales de año y Namco Bandai ya ha anunciado una web teaser, que enseña a estos abuelos peleones que lanzan rayos láser por el culo. Suena de miedo, para qué engañarnos, aunque a saber si nos llega aquí.

MARVEL AVENGERS: BATTLE FOR EARTH

Formato: **Xbox 360, Wii U**
Compañía: **Ubisoft**
Desarrolladora: **Ubisoft Quebec**
Lanzamiento: **Diciembre**



SI ERES de los que han pedido un juego de *Los Vengadores* desde que la peli lo petara en cines, bueno, esto no es lo que tendrías en mente: una aventura para Kinect y Wii U que reúne a los mejores personajes de Marvel, con Ojo de Halcón a la cabeza, en un prosaico e infantiloide juego de golpes. Sabemos que te exigen este tipo de juegos cada cierto tiempo, pero maldita sea, Ubisoft, tú puedes hacerlo mejor.

INJUSTICE: GODS AMONG US

Formato: **Multi**
Compañía: **WB Games**
Desarrolladora: **NetherRealm Studios**
Lanzamiento: **2013**



NETHERREALM Y sus juegos de peleas con personajes de DC combaten cualquier lógica al hacer que Superman muerda el polvo al pelear contra Nightwing. Por favor. Al menos, la nueva información no solo incluye al viejo Robin sino también otros personajes, como Cyborg. Tememos que la dirección artística, que incluye una armadura para Superman, destroce nuestra idea del universo DC.

F1 RACE STARS

Formato: **Multi**
Compañía: **Codemasters**
Desarrolladora: **Codemasters Racing Studios**
Lanzamiento: **Noviembre**



SERÍA MUY sencillo encasillar el juego de dibujos de F1 de Codemasters' como un *Mario Kart* wannabe, pero su encanto lo descarta como una imitación barata sin más. Los gráficos preciosistas son un comienzo, continuado por las caras famosas y los circuitos con cuestas imposibles. Esperamos que la jugabilidad pueda competir con su estética, que siempre es el factor clave en todo eso.

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

Formato: **PlayStation 3**
Compañía: **Sony**
Desarrolladora: **SuperBot Entertainment**
Lanzamiento: **24 de octubre**



EL JUEGO de mascotas y peleas de Sony continua desvelando su plantilla de personajes. El último que han mostrado es Cole MacGrath de *inFamous* y a las estrellas homónimas de *Jak And Daxter*. También se ha comentado que, antes de ponerse con *The Last Of Us*, el estudio encargado del juego era Naughty Dog. Casi mejor que no lo hagan, no deberían manchar su currículum con un plagio.

ADVENTURE TIME: HEY ICE KING! WHY'D YOU STEAL OUR GARBAGE?!

Formato: **3DS, DS**
Compañía: **D3Publisher**
Desarrolladora: **WayForward Technologies**
Lanzamiento:: **23 de octubre en EEUU**



HORA DE AVENTURAS es ese refugio de niñez en tu madurez. Si no lo has visto y adoras, no mereces la vida. Presumiendo de tener el *Zelda II* como mayor influencia, así como *Castlevania*, el plataformas 2D de los genios de WayForward rebosa gloria retro. No sabemos si será el mejor de su género, pero sabemos que será divertido como nada. Y que lo compraremos de lanzamiento.

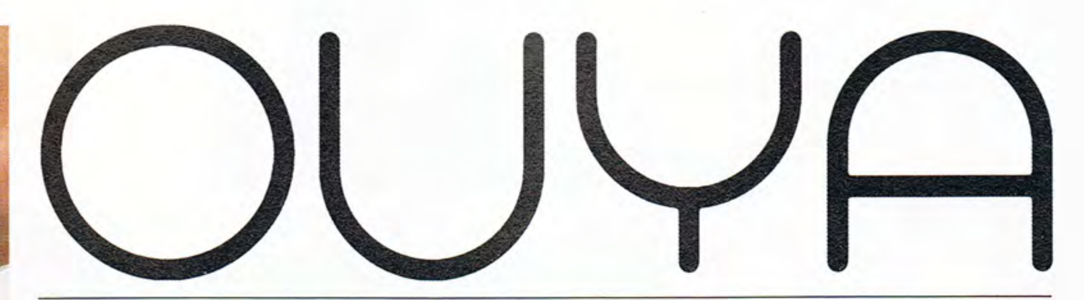
BATTLEFIELD 4

Formato: **Multi**
Compañía: **EA**
Desarrolladora: **Por confirmar**
Lanzamiento: **2013**



BATTLEFIELD 4 se ha anunciado a través de las bonificaciones de reserva de *Medal Of Honor: Warfighter*. Los jugadores que encargen este juego tendrán acceso temprano a la beta del nuevo juego de DICE. No estamos seguros si EA quería anunciar el juego tan pronto, porque probablemente robe algo de la atención que se merece esta secuela de *Medal of Honor* que van a lanzar a finales de año.

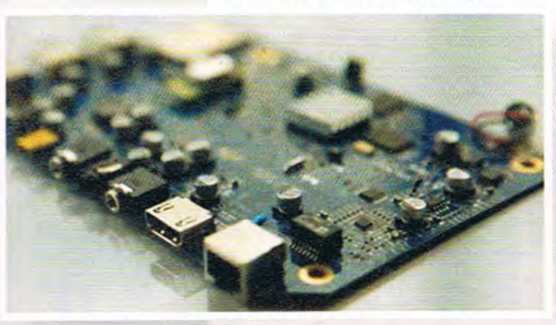

Matt and Barton are playing
Canabalt
OUYA
OUYA
OUYA



UNA CONSOLA PARA EL PUEBLO

La próxima generación se ha vuelto todavía más caótica con el anuncio de Ouya: una consola basada en Android, que cuesta menos de 100 dólares, incluye juegos gratuitos y permite a cualquier propietario desarrollar juegos para la misma. Pero con alguna que otra sombra eso sí: ¿demasiado buena para ser verdad?

A los que piensan que la próxima guerra de consolas será entre los tres actores de esta generación, un consejo: pensadlo mejor. Entre iOS, Steam y Facebook el paisaje tradicional del videojuego cada día se parece más una pantalla de *Fallout*: reconoces el mundo que había antes, pero está todo hecho unos zorros. Las ideas preconcebidas de a qué se juega, cómo se juega, dónde se juega, cuánto vale lo que se juega... han dejado de existir. Súmenle una crisis económica de las que hacen época y tenemos el caldo de cultivo perfecto para que alguien se plantee que ha llegado la hora de hacer algo completamente distinto. Y ese alguien y ese algo podrían ser uno y lo mismo: Ouya. Vista la respuesta del público a su anuncio inicial, aunque todavía estén a un par de siglos luz del reconocimiento de marca que tienen las tres gigantes, tienen algo grande entre manos. Fíjense si no en lo que consiguió su Kickstarter: por un lado les dieron pasta algo menos de 100.000 personas, pero por otro casi recaudan 9 millones de dólares (8.596.475 al cierre de la campaña) para producir los prototipos y convencer a las fábricas de que su consola merece fabricarse y llegar a la calle en 2013.



Pero, ¿qué es exactamente Ouya y cómo han convencido a la gente para que les dé amor y dinero? Por encima, la consola es una máquina entregada al código abierto, que renuncia al formato físico en los juegos y que es al mismo tiempo un kit de desarrollo sin coste adicional. Todo por 99 dólares.

"Estamos innovando en todo", dice Julie Uhrman, directora ejecutiva de Ouya. "Lo primero y más importante es que estamos poniendo a prueba el status quo existente. La industria está metida en la trinchera desde hace años, sustentándose en máquinas cerradas con un modelo privativo insostenible: los juegos cuestan mucho más en las consolas de sobremesa que en el resto de plataformas. Y vamos contra eso, estamos aquí para decirle al mundo que es posible tener una plataforma abierta donde cada juego tenga un elemento gratuito y que sea costeable para una inmensa mayoría de jugadores. De ahí nuestro precio".

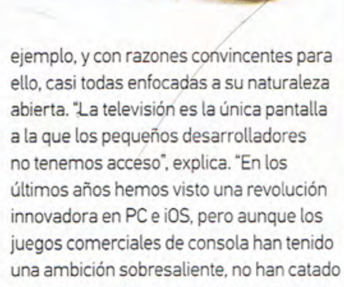
Cuesta encontrar un discurso tan directo e incendiario en la pacata industrial actual, dominada por el discurso de los PR y el miedo a que cualquier movimiento que se salga de la línea oficial eche a perder el coste de la acción. Además, la idea de pagar unos 80 euros por una consola de sobremesa con una librería dominada por el free-to-play nos pone golosos. Vivimos en un mundo donde las plataformas de minijuegos gratuitos tipo Armor Games o Kongregate (esta última en manos de Gamestop desde hace un tiempo: la misma cadena que ha mostrado su entusiasmo por una consola que no vende juegos físicos) mueven millones de usuarios y horas de juego. Y la golosina que ofrecen a los desarrolladores indi -haz tu juego y publícalo desde la misma máquina- es como un panal de miel de los dioses en mitad de una hambruna. Y, cuidado, no solo los indis. Grandes nombres como Square Enix se han puesto del lado de la plataforma, anunciando incluso juegos para el lanzamiento. E incluso autores a título personal han extendido fuertes sumas de dinero a nombre de Ouya o la han apoyado públicamente.

Brian Fargo, que ya sabe lo que es petarlo en Kickstarter con el éxito del *Wasteland 2* de su inXile Entertainment, es uno de los mejores portavoces externos que tiene Ouya, por



Espíritu ONG: Yves Behar, del proyecto de Negroponte One Laptop Per Child, fue uno de los encargados de presentar prototipos de mandos.

Aunque ya no estén en Kickstarter, la web de Ouya admite reservas todavía al precio de 99 dólares: www.ouya.tv



ejemplo, y con razones convincentes para ello, casi todas enfocadas a su naturaleza abierta. "La televisión es la única pantalla a la que los pequeños desarrolladores no tenemos acceso", explica. "En los últimos años hemos visto una revolución innovadora en PC e iOS, pero aunque los juegos comerciales de consola han tenido una ambición sobresaliente, no han catado la misma creatividad que hemos visto en el resto de formatos. Creo que Ouya es parte de esta progresiva democratización creativa que ha acercado a los desarrolladores a los jugadores otra vez. Es muy emocionante estar en el sector en este momento histórico".

La explosión indi de los últimos cinco años, como bien apunta Fargo, ha insuflado nueva vida al PC y llevado a los juegos móviles a un papel protagonista que nadie sospechaba. Pero a las consolas apenas han llegado resquicios. WiiWare tuvo un arranque prometedor, mientras que el programa de Microsoft para juegos indis en XBLA fracasó en el momento en el que les enterraron en las últimas pestañas de su interfaz de compras. Ouya, a poco que gestionen bien su tienda digital, podría subsanar esta carencia y traer una cabalgata independiente a los salones. Y aunque comparta con infinidad de dispositivos el sistema Android y el omnipresente chipset Tegra 3 de Nvidia (al que dedicamos unas páginas en este mismo número), apunta a ser bastante más que una incesante ristra de ports. La propia Uhrman garantiza que no será la versión de sobremesa de los juegos para móviles. "Estamos convencidos de que las características de nuestra máquina atraerán otro tipo de títulos, no sólo porque tengamos sonido envolvente y gráficos HD en las televisiones, sino porque nuestro mando alberga controles tradicionales además de los táctiles", enumera.

De hecho, la primera hornada de títulos confirmados para Ouya está llena de juegos más apropiados para una consola. Sí, *Final Fantasy III* puede ser un port de un remake que ya ha pasado por DS, PSP, iOS y Android, pero su origen, no lo olvidemos, fue la Famicom. Con lo que el port de Ouya permitirá, por primera vez, ver el juego localizado en una pantalla de televisión, para la que se concibiera hace décadas.

Pasa algo parecido con su primera exclusiva, una precuela por episodios de *Human Element*, lo próximo del ex *Call Of Duty* Robert Bowling que también tiene aires de consola. Incluso pueden solucionar un problema que los potentes cacharros tienen con sus mejores juegos: se ven muy bien, pero se juegan fatal en sus dispositivos nativos. *Offensive Combat*, un shooter multijugador de los antiguos Activision agrupados en U4iA Games, es uno de esos títulos que sin mando no tiene mucho sentido.

La pena, la auténtica pena, es que Ouya tenía firmado un acuerdo con OnLive para nutrir vía streaming a la consola con títulos ejecutados en la nube que superaban la capacidad de ejecución de la mimsa. Y OnLive... Bueno, nadie sabe muy bien qué va a pasar con ellos desde que petaran por sorpresa a finales del mes pasado. No es culpa de Uhrman ni su equipo, claro, pero con una plataforma de juego en la nube fuera del ring y la otra adquirida en exclusiva por Sony, habrá que ver qué solución adoptan (el nuevo servicio de juegos por streaming de Square Enix a través de navegador a cambio de publicidad o compra de niveles parece una buena idea para ver títulos del calibre de un *Tomb Raider* o un *Hitman* en la futura máquina).

Sin OnLive y con un catálogo un tanto parco en exclusividad -lo de Robert Wing tiene poco riesgo, la verdad, y la serie principal ni siquiera está anunciada para la consola-, ¿tiene Ouya la capacidad para atraer exclusivas futuras? O, mirándolo de otro modo: ¿necesita exclusivas? En el sector hay opiniones para todos los gustos. "Seamos honestos: ¿qué es Ouya?", se pregunta Markus Kassulke, jefazo de uno de los primeros estudios en apoyar la consola, HandyGames. "Es un dispositivo Android con un mando. Punto. No tiene ese algo adicional y especial que tuvo la Wii, por ejemplo. Pero creo que no necesitan exclusivas. Tendrán bastante apoyo por parte de todos los que quieran llevar sus juegos a pantalla grande o por parte de la gente que quiera jugar títulos ya conocidos a buen precio. No necesitan mucho más".

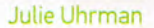


Se cree que la consola es incluso más pequeña que Gamecube. Si no la ves en la mesa, busca detrás de la PS3.

La edición limitada para los que pusieron pasta de más en Kickstarter. Mucha democracia, pero ésta no la vas a catar nunca. Empezamos bien.



"Los juegos en consola de sobremesa son mucho más caros que el resto. Vamos contra ese modelo"



Julie Uhrman

PARA TI QUE ERES HACKER

O Ouya no solo tolera a los hackers, prácticamente les pone té y pastitas. Empezando por cosas tan poco obvias como meter tornillos normales para que cualquiera pueda abrir la consola y hurgar en sus tripas. ¡Sin perder la garantía! ¡Bravo!

ALMACENAMIENTO

O 8GB de memoria flash de partida no parecen muchos, sobre todo ahora que la nube se les ha complicado un poco. Afortunadamente, admite soporte tanto para discos duros como para soluciones USB.

CUATRO MANDOS

O Ouya tiró por la calle de las consolas tradicionales con dos mandos, pero los fans pidieron cuatro para volver al multijugador de salón a la antigua.

ETHERNET

O Al principio querían ser sólo Wi-Fi, pero el toque de atención de sus patrocinadores les hizo añadir un puerto Ethernet, algo que sigue siendo esencial para una buena experiencia multi.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

■ Tegra 3 quad-core ■ 1GB RAM
■ 8GB de memoria flash ■ Salida HDMI 1080p
■ Wi-Fi 802.11 b/g/n ■ Bluetooth LE 4.0
■ USB 2.0 ■ Android 4.0

Muffi Ghadiali, ingeniero de hardware de Ouya, destripa el corazón de su consola



¿Cómo habéis conseguido un precio de 99 dólares y poder ser competitivos?

O Usando piezas estándar de hardware, en vez de equipamiento exclusivo como hacen el resto de las consolas. La tecnología ha avanzado mucho estos años, es más potente y mucho más barata. No vemos la necesidad de componentes exclusivos y herramientas de desarrollo prohibitivas. Al eliminar esa exclusividad, no necesitamos repercutir esos costes en nuestros consumidortes.

¿Por qué elegistéis Tegra 3? ¿Lo habéis optimizado de alguna manera para Ouya?

O Calidad/precio. Tegra 3 nos permite ofrecer mucho rendimiento sin encarecer el producto. Al elegir una versión actual en vez de una futura contamos con la ventaja de que sabemos exactamente lo que puede hacer y cómo funciona, con lo que podemos ayudar a nuestros desarrolladores. Normalmente, los Tegra 3 se han optimizado par el rendimiento de la batería y la portabilidad. Nosotros no tenemos ese problema, así que podemos echar el resto en rendimiento gráfico, lo que para los jugadores se traduce en mejores gráficos con mayor fluidez y nitidez.

¿Qué puedes contarnos del entorno de desarrollo de Ouya?

O Ouya funcionará con herramientas estándar, basadas en lo que ya existe para Android. Gracias a ese estándar, todos los desarrolladores de Android no tendrán problema en familiarizarse con la creación de juegos para Ouya. Con tiempo, crearemos herramientas más avanzadas.

¿Cómo ha influido el feedback de los patrocinadores de Kickstarter en el diseño final de la consola?

O Nunca se había hecho algo así. Es algo único: que tus clientes puedan opinar sobre el desarrollo de tu producto. Además, tenemos mucha suerte, porque nuestros patrocinadores son o bien jugadores de largo recorrido o desarrolladores. Un público que sabe de lo que habla y tiene mucho que aportar. No nos tomamos a la ligera ninguno de sus comentarios. ¿Ejemplos? La inclusión de un puerto Ethernet, el diseño de la cruceta y el esquema de color en los botones, que ha tenido en consideración a los jugadores daltónicos por primera vez.

POR QUÉ LE DI 10.000$ A OUYA

Un total de 10 personas donaron dinero en el máximo peldaño del Kickstarter de Ouya. Hablamos con cuatro de ellos para ver por qué.

“OUYA ES EXACTAMENTE el tipo de proyecto al que me gusta apoyar en Kickstarter. No es solo un proyecto individual, sino algo que va a permitir a mucha más gente sacar adelante trabajos creativos. Es algo que quiero que suceda. Solo en el último año he puesto 150.000 dólares de mi bolsillo para juegos y proyectos independientes, 50.000 de ellos entre *Double Fine Adventure, Wasteland 2, Republique, Takedown* y *Z*. Todos son títulos individuales en los que creo a nivel conceptual, pero Ouya es algo diferente, desde el mismo momento en el que vi las posibilidades que nos ofrecía a los desarrolladores independientes para hacer y distribuir nuestros juegos. Es aportar dinero a un ideal.”

“LLEVAMOS AÑOS CONSIDERÁNDONOS pioneros de cualquier plataforma nueva. Y en cuanto me enteré de la existencia de Ouya, supe que teníamos que estar allí. Tengo fe en que los ecosistemas de los dispositivos móviles y de Android van a tener un alcance global en poco tiempo, y uno de nuestros principales modelos de negocio pasa por ofrecer contenido gratis a nuestros usuarios. En eso coincidimos con Ouya, podemos ver cómo van a competir contra el mercado tradicional con un catálogo de juegos gratuitos, algo contra lo que las consolas normales no pueden hacer nada, aparte de demos y poco más. Para nosotros aún se pone mejor la cosa, porque somos desarrolladores de Android y no solo nos dedicamos al mercado móvil, tenemos una estrategia multiplataforma y queremos estar en todas las pantallas, ya sean de smartphone, tabletas, televisores inteligentes o a través de Ouya en los salones.”

ROBERT BOWLING
Presidente, Robotoki



BRIAN FARGO
Director Ejecutivo, inXile Ent.



MARKUS KASSULKE
Director Ejecutivo, HandyGames



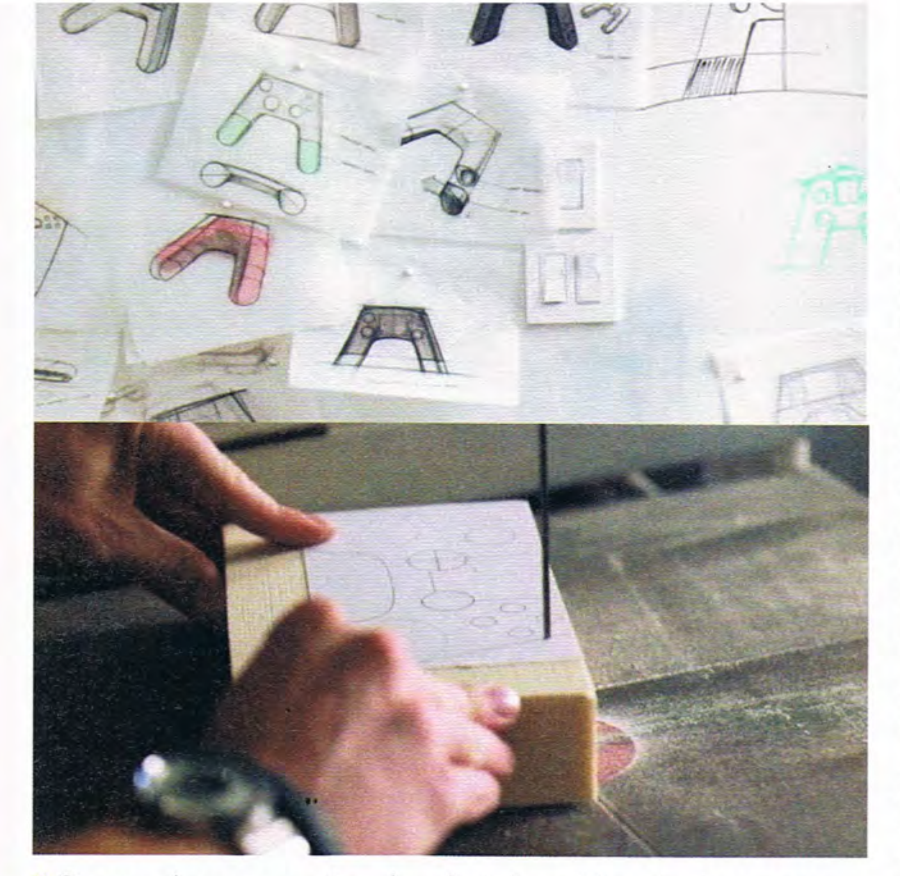
MARK KERN
Director Creativo/Ejecutivo, Red 5

“No es solo un proyecto individual, sino un medio para otros creadores”
Robert Bowling

“PARTE DE LO que me emociona de Ouya es que me recuerda al triunfo de Apple II en su momento. Sí, estamos en un momento distinto, pero poner tecnología puntera al alcance de todo el mundo siempre resulta en nuevos programas e ideas que a las compañías grandes se les escapan. Solo hacen falta un par de buenos títulos para que la gente quiera tener un nuevo hardware. Y cuanto más catálogo tengas, más fácil es conseguir ese par de juegos. Es la razón por la que Vita y 3DS ya no pueden competir contra iOS y Android. Y en cuanto ves las posibilidades futuras, como el streaming de películas, es imposible no dejarse llevar. Fui uno de los primeros en soltar dinero para su Kickstarter. Y antes de eso, ya llevaba meses ayudándoles a preparar el proyecto, discutiendo los peldaños de donación y cosas así. Tenemos muchas cosas en común.”

“Ouya es necesaria. Espero que sea la primera de muchas máquinas libres”
Mark Kern

“EL NEGOCIO DE los videojuegos tiene que cambiar. La distribución de juegos siempre ha estado bajo el control de unas pocas empresas en el mundo de las consolas, que solo apoyan juegos carísimos de producir muy comerciales, algo que les ha llevado a estancarse y aburrir a su público. Ouya derriba esas barreras y democratiza la distribución de juegos en consola. Veremos nuevas ideas, innovación y mucho menos riesgo a la hora de probar algo nuevo. Incluso si fracasa, no será por la idea de partida, sino por su ejecución. Ouya es necesaria. Espero que sea la primera de muchas máquinas libres. Queremos invertir más en ella, ver cómo podemos apoyarla mejor.”



"Ouya democratiza la distribución de juegos en el mercado de las consolas"

Mark Kern

Robert Bowling no está tan convencido: "El público y los creadores tienen hambre de nuevas franquicias, y sin embargo optamos casi siempre por extender las series conocidas hasta dejarlas exhaustas", argumenta, "por la sencilla razón de que es demasiado caro y arriesgado gastarse millones de dólares en crear algo nuevo que no tiene garantizado gustar a los jugadores. Ouya nos permite eliminar gran parte de ese riesgo al permitir un esquema de desarrollo que no nos obligue a endeudarnos hasta las cejas y que nos permita publicar fácilmente nuestros juegos sin reventar un presupuesto ajustado a las capacidades de los independientes. Para mí, esa opción, junto a la dedicación que se espera de la primera oleada de jugadores no tiene precio".

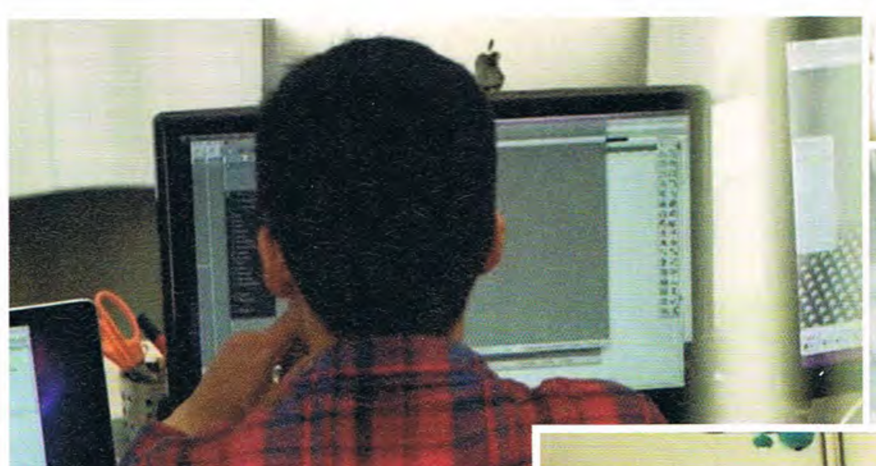
"Claro que tendrán exclusivas: es una plataforma abierta con un precio de salida muy atractivo" replica Mark Kern, ex diseñador de *World Of Warcraft*, y uno de los tipos que más dinero metió en la campaña de Kickstarter. "Vamos a ver muchos títulos que salgan primero para Ouya y luego se vayan a otras plataformas. Le han dado la vuelta al modelo de negocio".

El sentido común lo pone Brian Fargo al explicar que "en el fondo, todos sabemos que dependerá de la base de consolas instaladas. Si es lo bastante grande, las exclusivas vendrán solas".

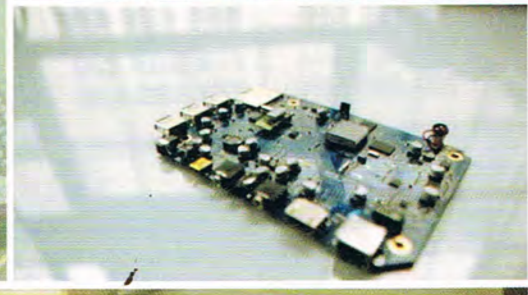
Cuidado ahí: el mayor desafío de Ouya, con la consola ya diseñada y Uhrman explicando en los AMA de Reddit las minucias técnicas del cacharro, no reside en la propia máquina, sino en la capacidad de la empresa homónima para fabricar, empaquetar y distribuir millones de consolas. Entregar el producto, vaya. Si la pifian ahí, aunque sea poco, ya pueden tener todo el apoyo del mundo por parte de los diseñadores, que ni exclusivas ni nada. Sin un buen trabajo en manufactura y ventas, Ouya quedará como una nota al pie de la historia del videojuego. Porque pueden haber reinado en Kickstarter, pero ojo: el objetivo de la campaña era fabricar prototipos para que las cadenas de montaje *les hiciesen caso*. Y cuando hasta la propia Nintendo se ve obligada a gastarse millones en publi y acuerdos para que los terceros les hagan algo más que cutreports para su nueva consola, hay que preguntarse hasta dónde puede llegar esa chica tan maja como pobre en un mundo de tiburones.

Uhrman reconoce la necesidad de llevar el negocio a un nivel superior si quieren cumplir con sus objetivos de lanzamiento, pero dedica casi todas sus intervenciones a los aspectos técnicos y jugables, como el diseño del mando o los componentes. "Entregar las unidades apalabradas para el lanzamiento es solo el primer paso para crear una consola estupenda con grandes juegos, y cada día nos dedicamos al 100% a conseguirlo", promete. "Todavía no hemos terminado de diseñar nuestro plan de marketing y de negocio específico. Ahora mismo estamos centrados en crear el mejor producto posible para nuestros patrocinadores de Kickstarter", añade cuando presionamos para que dé más detalles. Afortunadamente, los incondicionales de Ouya son más directos a la hora de señalar los obstáculos que

Uhrman explicaba en Reddit que los botones del mando (O, U, Y, A) vienen de una petición directa de la comunidad de patrocinadores de Kickstarter.









tiene que superar la nueva consola para hacerse un hueco relevante en el sector. "Es lo de siempre: todo se reduce a tener un par de indispensables, de rompemercados, y que nadie olvide que tener un mando ofrece más posibilidades de las que suelen dar las tabletas actuales", remacha Fargo. "Si todo el mundo estaba emocionado con PSone era porque tenía un *Ridge Racer* debajo del brazo. Tal vez necesiten una versión especial de *Minecraft*. Algo así. Tampoco les hace falta mucho más".

Kassulke está de acuerdo con Fargo: "Un juego no triunfa por llegar a la calle. Triunfa cuando la gente lo juega y no lo suelta", argumenta. "Pasa lo mismo con Ouya. No se trata de llegar a todas las tiendas y que venda mucho. A largo plazo, el éxito vendrá si los que tienen la consola juegan con ella. Si no trae buenos juegos o si el jugador no disfruta la consola, entonces será un fracaso".

Kern, sin embargo, se pone en la piel de Ouya para darse cuenta de la mastodóntica tarea que tienen por delante con el lanzamiento. "Crear una consola desde la nada no es fácil. Tienes que escribir un montón de código específico, desarrollar APIs para los estudios, y asegurarte que tu hardware está bien ensamblado y que funciona a la perfección. Y para su producción masiva necesitas subcontratar correctamente y comprobar la calidad de los fabricantes. Nada de esto es sencillo, y menos con un calendario tan ambicioso. Espero que no apresuren el lanzamiento de una máquina a medias, o que no estén creando falsas esperanzas sobre lo que tardarán en producirla en serie. Y, lo más importante: que tanto el software como la usabilidad no tengan mácula, que sean sencillos y útiles".

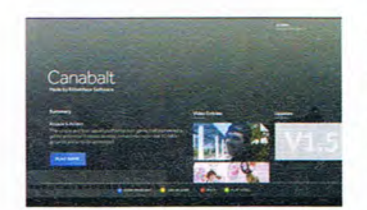
Eso sin contar con problemas adicionales que hasta Apple y Google sufren a día de hoy, como es la promoción de los títulos. "A los indis no les hace ningún favor ver a *Angry Birds* ocupando el número uno año tras año", dice Fargo. "Hace falta rotación, una manera más vivaz de enseñar los nuevos títulos al usuario medio".

"Es algo en lo que estamos trabajando a la hora de diseñar nuestra estrategia", confirma Uhrman. "Pero tenemos la ventaja de que sabemos de antemano que saldremos a un mercado en el que hay que organizar cientos de miles de contenidos. Ese conocimiento previo juega a nuestro favor".

Pero Uhrman vuelve a mostrarse vaga e imprecisa con esa respuesta. La ausencia de detalles parece la norma a seis meses de la salidad de la consola. Así que nos toca recurrir otra vez a sus desarrolladores. Kassulke apuesta por un sistema de filtración y rotación de contenidos al que se añadan las críticas de los usuarios, pero apunta a que los pocos jugadores que se esperan para la primera oleada puede ser una ventaja para los desarrolladores durante los primeros meses. "Una de las peticiones que se hacen desde Ouya es que los juegos apoyen la consola con mecánicas adaptadas a su mando, así que no veremos todos los juegos de Android desde el principio", sentencia. Fargo coincide con él: "Una base de usuarios pequeña facilita el descubrimiento de títulos. En iOS tienes el problema de que los juegos salen en medio de una marabunta de ofertas y usuarios y luego venden 20 unidades y nadie sabe que existen".

¿Y qué hay de los usuarios que previsiblemente se saltarán la tienda de Ouya hackeando la máquina? "Es un problema que ya existía en Android y eso no ha impedido que salgan grandes juegos y que los editores apuesten por la plataforma. Ouya va a tener la misma seguridad que el resto de tiendas Android", dice Uhrman. Escasísimo consuelo, teniendo en cuenta la notoriedad que tiene el sistema por sus facilidades para el pirateo, pareja a la de los últimos años de Windows. Sin embargo, Muffi Ghadiali, ingeniero de hardware de la máquina, justifica la vulnerabilidad como el precio a pagar para tener una plataforma abierta y creativa. "Todo se reduce a hacer lo que quieras con tu hardware, y estamos a favor de ello. El lado bueno del hacking es que lleva la máquina hasta sus límites, más allá de lo que podríamos imaginar. Y además, rootear el dispositivo no te va a dar más acceso a los juegos del que ya hay."

O El equipo detrás de Ouya: veteranos de IGN, Microsoft, Amazon, OnLive y muchos otros negocios On-line. Saben lo que están haciendo.



O Una de las pantallas conceptuales de la interfaz muestra a *Canabalt*. Que no.

"El lado bueno del hacking es que lleva tu máquina hasta límites que ni siquiera te habías imaginado. Lo apoyamos."

Muffi Ghadiali

LOS PRIMEROS JUEGOS

Los buenos, los feos, el exclusivo

Aunque Ouya apenas tiene títulos confirmados, los anunciados hasta ahora dan para hacerse una idea de por dónde van los tiros de cara al futuro. Indis mano a mano con franquicias de las de toda la vida, entre una vorágine de géneros y modelos de ganarse la vida.

LO DE HUMAN ELEMENT

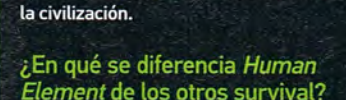
Robert Bowling, ex *COD*, explica la primera exclusiva anunciada para Ouya.

***Human Element* será un survival horror, de acuerdo. Pero, ¿las precuelas para Ouya de qué van?**

En este punto del desarrollo no tenemos definido los límites de género, porque Ouya es nuestra oportunidad para experimentar libremente y ver cómo reacciona la audiencia ante las propuestas de cada episodio. Lo único en común será el survival como motor de todo, aunque cada precuela tendrá sus propias mecánicas basadas en el tema del episodio y el período en el que suceda.

¿Puedes dar algún ejemplo de esas ideas?

El primer episodio está pensado para el día uno tras el incidente: todo es caos y confusión y queremos centrarlo en romper lazos con el "elemento humano", en escapar de las áreas pobladas y encontrar un refugio que fortificar. La idea es hacer atractiva esa fuga y esa fortificación, para en el episodio dos dar paso al drama de tratar con los otros supervivientes, conseguir suministros y prepararse para reiniciar la civilización.



¿En qué se diferencia *Human Element* de los otros survival?

En primer lugar, esto no va de zombis. Se centra más en los supervivientes, en el elemento humano tras un evento apocalíptico, cómo cambia nuestra percepción de lo que es la vida y nuestra identidad. Nuestro enfoque se basa en esa identidad: quién eres y cómo quieres vivir.

Esto viene determinado por tres factores: ¿eres hombre o mujer? quién está contigo? [estás solo, con otro adulto, con un niño....] ¿Y cómo vas a sobrevivir? ¿Tiras por la acción, por usar la cabeza, vives centrado en el sigilo? Estas características básicas definirán el resto del juego, que tratará de contar tu propia historia de manera dinámica, según consigas sobrevivir en este mundo.

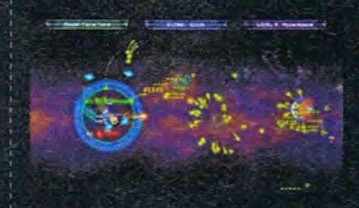
Parece que estás consiguiendo hacer algo nuevo con el género. ¿De dónde surgió la idea original para el proyecto?

Mi inspiración surge al escribir un librito llamado *Guía para Padres del Apocalipsis Zombi*, cuando me di cuenta de que mi plan para sobrevivir a un holocausto zombi había cambiado al hacerme mayor y tener hijos. Mi plan original era muy agresivo, una mentalidad de 'sobrevivir por encima de todo' que ya no se me aplicaba, ahora tenía miedo a situaciones para las que antes estaba preparado, me preocupaban más los enfrentamientos y la violencia... Y me di cuenta del peso que tiene tu situación personal para tus planes de salir adelante, así que me propuse convertir esos pensamientos en una experiencia interactiva: la de explorar a fondo la idea de la supervivencia postapocalítpica como algo que va más allá de la seguridad física a toda costa.



FINAL FANTASY III

EL PORT DE un port de un remake de un juego de Famicom de 1990. Pum! Lo curioso es que *Final Fantasy III* para Ouya no solo señala el apoyo de Square Enix a la plataforma, sino que nunca ha salido para consolas de sobremesa en lengua ajena a la japonesa. Para la nueva máquina, en Square ya han dicho que ofrecerá demo gratuita y soporte total para lo que viene siendo la botonera. De paso, que les mola la idea de la máquina y que lo mismo caen bastantes más juegos un poco más adelante. A tope con los japoneses.



GUNBLITZ

HASTA QUE CAVE o Treasure nos den un título para Ouya -todo es posible- los fans del matamarcianos tendrán que conformarse con este retrotiros lateral de Rapture Game Studios. No deja de ser un port de un juego indi de PC de reciente aparición, así que si quieren catarlo (o la demo gratuita): **rapturegamestudios.com**



MANOS: THE HANDS OF FATE

LANZAMIENTO RECIENTE PARA iOS, este *MANOS* es un guiño retro a los juegos de Famicom, concebido para exhibir la elevada capacidad para La Chorrada que tanto nos gustaba de los juegos ochenteros. ¿Cómo? Metiendo todo tipo de niveles y enemigos, cada uno de su padre y de su madre. Y encima es bueno.



SHADOWRUN ONLINE

EL MMO DE *Shadowrun* ha conseguido financiarse con éxito en Kickstarter, aunque las pantallas que han enseñado ya dejaban bien claro lo avanzado de su desarrollo y lo poquito que les queda por hacer para "disfrutar el universo *Shadowrun* con tus amigos". La dirección artística es respetuosa con el material original, y el juego pretende guardar partida en la nube, permitiendo jugar con el mismo personaje en tableta y Ouya indistitntamente.



LEGENDS OF AETHEREUS

ROLAZO FANTASY ON-LINE. También incluye una campaña para un jugador en algún lugar de su armazón MMO y un par de modos para cooperativo y PvP. Salió de Kickstarter y su desarrollador se gastó los 2.500 dólares que ganó de más para comprarse un kit de desarrollo para llevar a Ouya su título cuanto antes. Comprobado: los indis adoran la máquina.



SKI SAFARI

LOS AUSTRALIANOS DE Defiant Development ya han anunciado sus planes para llevar todos sus títulos a Ouya. De salida, dos: *Heroes Call*, ARPG (un *Diablo*, vaya); y *Ski Safari*, un plataformas cachondísimo y muy nintendero en el que compiten un esquiador al borde de la desgracia y una avalancha de nieve cada vez más cabrita. De paso, ahora mismo es uno de los mejores títulos de iPhone, y los usuarios de móviles Android van a terminar dando las gracias a Ouya.



RIVAL THREADS: LAST CLASS HEROES

OTRO HIJO DEL Kickstarter, que se gastó el dinero extra del patrocinio en hacerse con un SDK tempranero de Ouya y jurarles fidelidad y amor. *Rival Threads* es un rolazo de perspectiva lateral con los gráficos más bonitos que hayamos visto en un indi del género. Normal, si consideramos que el diseñador afirma basarse en el currazo de Vanillaware, los de los bellísimos *Odin Sphere* y *Muramasa: The Demon Blade*.



SATURDAY MORNING RPG

ROLAZO EPISÓDICO ALIMENTADO por referencias pop constantes a los dibujos mierder del sábado por la mañana de los ochenta. El primer episodio será gratis, y el resto podrán adquirirse desde el propio juego. El juego ya lo catamos en su momento y nos pareció gracioso. Gracioso como para un 6, tampoco se crean que da para mucho más.



OFFENSIVE COMBAT

UN FLAMANTE FPS nuevecito de la mano de un grupo de ex Activision. Pero eso sí, nada que ver con *COD*, gracias al cielo: humor estúpido, avatares con una maravillosa pinta de gilipuertas y tremenda balasera. Hay una beta en marcha para la versión de navegadores, por si quieren echarle un par de ojos un día de estos.



SUPER RETRO SQUAD

JAY PAVLINA LLAMÓ nuestra atención por primera vez con su increíble, apócrifo y ay-los-abogados-de-Nintendo *Super Mario Crossover*, que cogía a todas las estrellas de NES y las soltaba en el Reino Champiñón. Esta continuación ya no se puede permitir el lujo de pasarse copyrights por el forro de la hombría y tira con personajes originales para sus 50 niveles.



AQUA RHAPSODY

BUENO, ADRENALINA PURA no es, pero este juego de proteger la base tiene unos gráficos tipo plastilina mazo de bonitos, que eso da puntos cuando haces un indi. ¿No?

SAVE THE PUPPIES

HANDYGAMES HA CONFIRMADO a **games™** que espera llevar todo su catálogo al nuevo sistema. Pero, sobre todo, el *Save The Puppies*, un puzzle sobre un perro salchica que no para de crecer . Shtupendo.



GUNSLUGS

UN *METAL SLUG* con pochez pixelada, personajes salidos del cine de acción ochentero y un poquito de roguelike. Pero... Pero... ¡Esto es perfecto! ¿Dónde está el pero?



GRAVE STOMPERS

CASTAÑAS TRIDIMENSIONALES QUE enfrentan a zombis contra otros zombis y nosotros tan contentos. El sentido del humor nos recuerda a un clásico de Namco para Famicom: *Splatterhouse: Wanpaku Graffiti* que sí, es un piropo. Si la versión de Ouya se parece a su contrapartida portátil, esperad un free-to-play con montañas de objetos y armas para micropagar.

"La televisión es la única pantalla a la que los pequeños estudios aún no tienen acceso"

Brian Fargo

Otra idea preconcebida es que resulta difícil traspasar el estigma que todavía tienen los juegos gratuitos. La noticia de que cada juego de Ouya tendrá como requisito presentar algún tipo de jugabilidad gratuita será, por supuesto, un buen empujón a su marketing: ¿a quién no le gusta la idea de tener una consola y un catálogo entero por solo 99 dólares? Pero la realidad es que muchos títulos serán freemium: juega un poquito y afloja panoja para poder avanzar. El mismísimo Romero, que ahora anda enfrascado en ese modelo con su estudio Loot Drop, ya ha comentado que sin microtransacciones no hay manera de hacer un free-to-play rentable.

La amenaza que se cierne sobre Ouya la hemos visto en las toneladas de mierda que pringan Facebook e iOS: ¿cuántos juegos de "paga para ganar" vamos a ver? Porque una cosa son los titulitos entrañables de gente como Double Fine y su *Middle Manager of Justice* y otra cosa los exprimelimones que se van a acercar como buitres a inundar el catálogo de zyngadas. Uhrman asegura que su modelo de negocio busca la calidad ante todo: "El modelo free-to-play pone en el mismo bando a jugadores y desarrolladores, porque estos últimos se ven obligados a crear contenido excepcional para que los jugadores quieran darles dinero por ese material. La única regla de Ouya es que hay que dar algo gratis con cada juego. Pero el desarrollador puede elegir si quiere cobrar por elementos del juego, microtransacciones o algún tipo de suscripción, o simplemente ofrecer una demo y luego el juego de pago en versión completa. Los desarrolladores son genios creativos, no lo olvidemos".

Esta ensalada de problemas potenciales muestra lo lejos que estamos del viejo mapa del sector: funcionalidad digital, diseño contra monetización... ¿Dónde quedó lo de "qué consola es más potente"? Pues en la salida de Wii y iPhone, aunque la potencia gráfica sigue siendo un asunto importante para los tradicionales y el cuatro núcleos que sustenta a Tegra 3 es una bestia tan parda como barata, ideal para el objetivo de los 99 dólares de Ouya. El problema, claro, es que Nvidia ya tiene anunciados sucesores para los próximos años y que la tecnología de chipsets para Android se mueve mucho más rápida que la de los sobremesa tradicionales. Es más, si el nuevo Tegra está anunciado para marzo de 2013, por qué no meterlo? "Porque necesitamos que los desarrolladores tengan juegos listos para el lanzamiento", replica Uhrman. "Y, para los escépticos de Tegra 3, les pediría que tuvieran en cuenta que cuando tu chipset puede olvidarse de sacrificar potencia por la pantalla y la duración de la batería de tu dispositivo móvil, es capaz de muchísimo más."



¿Esos juegos de arriba? Ninguno está anunciado para Ouya. Pero PODRÍAN. Así somos.

FAILSTARTER

AUNQUE OUYA triunfó en Kickstarter, algunos de los que han intentado financiar sus juegos para la consola por esa vía se han llevado una manita de decepciones finísima. Un repaso a las castañas más sonadas hasta la fecha.

SPINFERNO
OUYA & ANDROID EDITION
Fracaso - 15.497 de 65.000$
PROYECTO CERRADO

ORBITAL BLASTER
AN ON-RAILS SHOOTER FOR iOS/ANDROID/OUYA
Nop - 2.015 de 79.000$
PROYECTO CERRADO

OUYA GAME - THE BATTLE OF FOUNDATION
Castaña - 733 de 30.000$
PROYECTO CERRADO

SHAPES - ADDICTING FUN
FOR iOS/ANDROID/OUYA
Pobres - 424 de 1.000$
PROYECTO CERRADO

ARMORED TANK ASSAULT 2
FOR OUYA/iOS/ANDROID/PC/MAC
Nada - 19.607 de 150.000$
PROYECTO CERRADO

Uhrman tiene razón, aunque lo mismo se aplica a lo que vamos a ver con la próxima Xbox o PlayStation: una nueva generación de hardware que va a dejar en pañales los gráficos actuales. Y entonces, ¿qué? ¿Nuevos modelos retrocompatibles, como hace Apple? Pero la ejecutiva no se sale del guion de lanzamiento. "Sí, he tenido conversaciones sobre el futuro, pero no sería apropiado hablar de ellas antes de la salida de Ouya", zanja.

Los pequeños desarrolladores están a muerte con la filosofía, mucho más importante que el hardware o demás minucias: ese objetivo de abrir las teles a gente que no puede permitirse carísimos SDK o licencias (algo de lo que se quejaba recientemente Phil Fish sobre XBLA y los precios de los parches).

Incluso si Ouya no triunfa, ya habrá puesto una piedra más en lo que están construyendo los jugadores con cosas como Kickstarter o la nueva plataforma de Steam: más juegos, más directos, más libertad. Más baratos, también. Pero de momento lo tienen casi todo a favor, el cariño de público y desarrolladores y, sobre todo, llegar primeros. "Aunque falle, es el tipo de ideas que necesitamos", según Mark Kern. "Tienen un buen arranque, ahora solo les queda cumplir con su parte".

Fargo añade: "Ouya es un paso adelante para abrir nuestro sector, algo que todos queremos. Triunfe o fracase, estamos expectantes. Necesitábamos algo así".

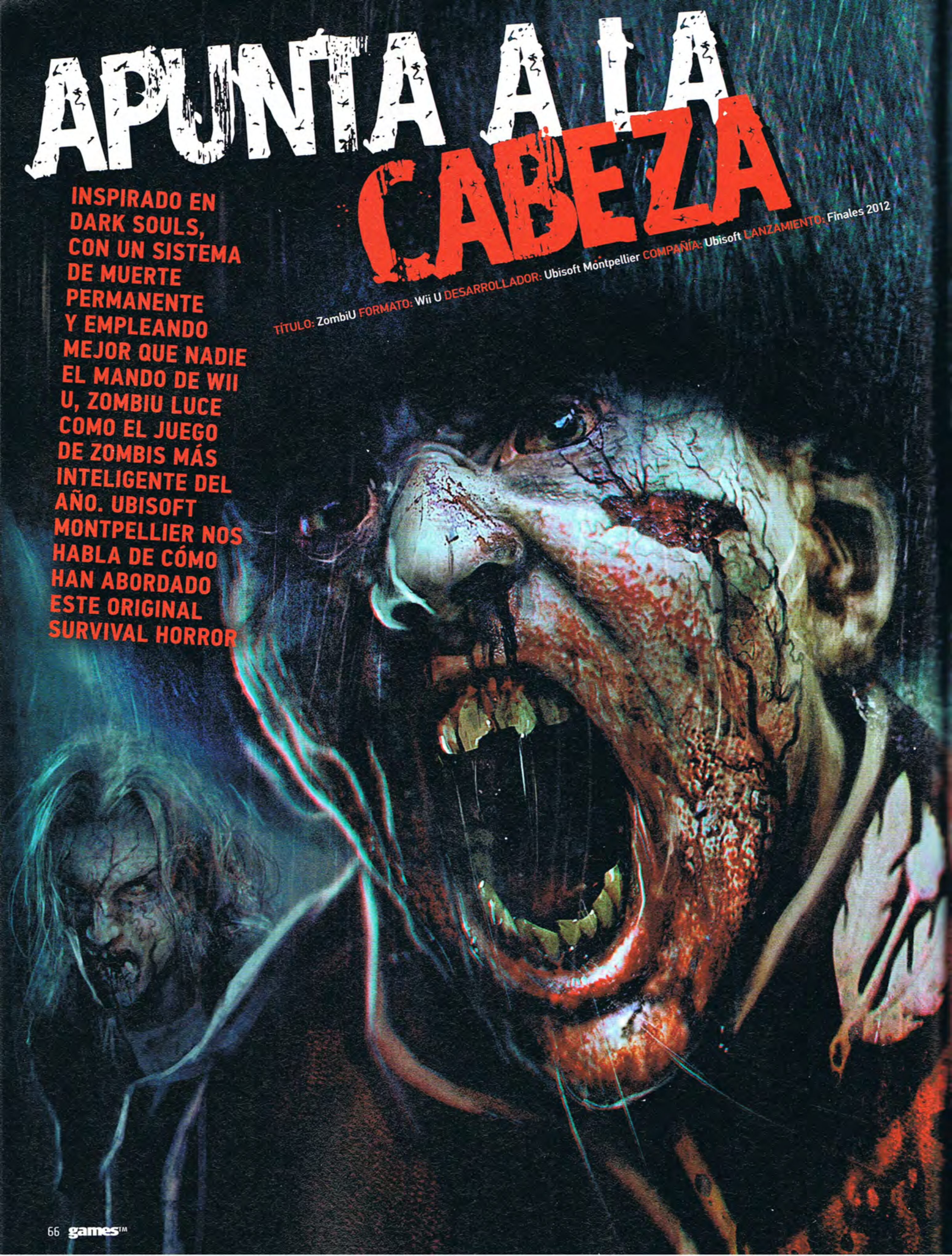
Para Uhrman, por supuesto, hay mucho más que una ideología detrás: un proyecto empresarial para penetrar en un mercado muy agresivo, con un arma básica para democratizar las consolas: su precio, que afirma que será constante incluso para los que lleguen después que los patrocinadores de Kickstarter "Siempre valdrá 99 dólares", dice, "hasta que podamos construirla más barata."



APUNTA A LA CABEZA

INSPIRADO EN DARK SOULS, CON UN SISTEMA DE MUERTE PERMANENTE Y EMPLEANDO MEJOR QUE NADIE EL MANDO DE WII U, ZOMBIU LUCE COMO EL JUEGO DE ZOMBIS MÁS INTELIGENTE DEL AÑO. UBISOFT MONTPELLIER NOS HABLA DE CÓMO HAN ABORDADO ESTE ORIGINAL SURVIVAL HORROR

TÍTULO: ZombiU FORMATO: Wii U DESARROLLADOR: Ubisoft Montpellier COMPAÑÍA: Ubisoft LANZAMIENTO: Finales 2012





Nadie lo veía venir. La tradición del videojuego dicta que cuando Nintendo lanza una nueva consola, es la propia Nintendo quien define cómo se debe jugar al sistema, mostrando a los desarrolladores qué lo hace especial, ya sea con Mario, *WiiSports* o *Tetris*. Así que la sorpresa cuando jugamos la primera sartenada de juegos de Wii U y Nintendo no fue la que más nos impresionó, sino Ubisoft, fue mayúscula. *Rayman Legends* es una gran demostración del potencial cooperativo del mando, sacando los colores a *New Super Mario Bros U*. Pero fue *ZombiU* quien de verdad demostró ser el juego que mejor emplea las posibilidades únicas del dispositivo mientras mira de reojo al público *hardcore* que Nintendo necesita captar.

"Los mejores juegos son aquellos que han sido diseñados desde la base de forma específica para el soporte en el que se van a jugar", dice la directora de diseño de *ZombiU*, Gabrielle Shrager. No lo dice por decir. *ZombiU* hace un uso tan adecuado del GamePad que tanto el contenido de fondo como la jugabilidad encajan a la perfección. Escanear los escenarios de un FPS postapocalíptico con la pantalla del mando, por ejemplo, aunque suene a tontería, en la práctica funciona bien. Y girarlo 360 grados permite ver los alrededores virtuales, incluso detrás del personaje, a la vez que propicia una inmersión sin igual e imposible en cualquier otra tecnología actual, ya sea 3D o Kinect. Es algo relativamente cercano a la realidad virtual que se prometía en los años noventa y un paso adelante hacia una de esas metas que quieren conseguir los videojuegos: hacer que el jugador se sienta como si estuviera dentro del juego.

Esta cota de inmersión del juego es justo lo que pretende *ZombiU* y lo que le haría tan especial. Mientras que muchos desconfían de la segunda pantalla y creen que eso les sacará del juego de la tele, en realidad funciona en el sentido opuesto: brinda otra vía más para meterse en su mundo e interactuar con él. Al toparse con un botín, por ejemplo, los objetos se verán en la pantalla del mando y habrá que mirar hacia abajo para elegir con qué quedarse. ¿El sentido de esto? Que el juego no se para mientras lo haces, por lo que mirar alrededor del personaje es imposible y se corre el peligro de ser asaltado mientras no se miraba a la televisión y de morir o ser herido gravemente.

Se trata de una característica pequeña, pero con una gran repercusión tras muchos años innovando en la forma de asustar al jugador de formas nuevas e interactivas con los survival horror. Los jugadores tienen motivos para estar asustados, porque la muerte será permanente. Fenece y reaparecerás como un nuevo personaje, sin las habilidades adquiridas, sin equipo y, básicamente, empezando de nuevo, muy al estilo masoquista de *Shiren The Wanderer* o del reciente bombazo de XBLA, *Spelunky*. Y eso es solo una parte. El personaje muerto aparecerá en el juego como un zombi, claro, y existe la opción de matarlo y encontrarlo, matarlo (de nuevo) y recuperar las viejas posesiones.

"No es una cuestión de si vivirás, sino de cuánto tiempo. Cuanto más sobreviva el personaje, más habilidades conseguirás", dice Shrager. El equipo espera que cuando inevitablemente seamos abatidos, la pérdida de habilidades duela en relación al tiempo invertido en el personaje. "Desde un punto de vista emocional, se muere, se revive en otro personaje y se tiene que matar al anterior yo. Con un personaje que ha

"El mando nos ofrecía la oportunidad de desarrollar un control más creativo que ampliara las sensaciones de sobrevivir a un apocalipsis zombi. El GamePad se convierte en el kit de supervivencia definitivo", dice Shrager.

durado tres minutos, no nos sentiremos muy mal, pero con uno que ha durado 45, ya es diferente".

Es un punto que el productor del juego, Guillaume Brunier, reafirma con otro punto de la mecánica: "Hay un aspecto jugable en esto, porque si el personaje sobrevivió 45 minutos, una hora o dos, y muere, el zombi que resulta será mucho más fuerte. Así que cuando un personaje de más de una hora de recorrido muere, será mucho más difícil recuperar el equipamiento antiguo. No querrás morir por no quieres perder las habilidades y, a la vez, no querrás combatir a tu viejo yo para recuperarlas porque el zombi es más poderoso"



Hay varias razones por las que se ha elegido Londres como localización, pero una de ellas es que tiene más cámaras de vigilancia que ninguna otra ciudad del mundo. Es un recurso muy útil para las opciones de monitorización del juego (Leer en el siguiente pie de foto).

Si se mira con otra pespectiva, tu personaje muerto se convierte en un jefe final. "Serían más unos zombis evolucionados. Más furiosos, rápidos y erráticos.", contesta Shrager. "A menudo pensamos en los jefes como algo más grande, duro y de aspecto diferente. Pero lo interesante es que en el juego los zombis son humanos transformados: no van a crecer tres metros, ¿porque dónde estaría la credibilidad si no? Y es más agobiante encontrarte con un zombi que parece asequible pero que de pronto se ponga a escalar la Torre de Londres seguido de otros tantos. Eso sí que asusta e impresiona.

Brunier continúa: "Tenemos diferentes evoluciones de nuestro zombi básico conforme avanza el juego. Al principio, por ejemplo, no pueden saltar o volcar una mesa o pasar por debajo de ella o agarrarse a salientes. Cuanto más sobreviva tu personaje, más de estas habilidades tendrá tu versión zombi una vez hayas muerto."

Nada de esto suena precisamente fácil. De hecho, cuando probamos la demo del E3 nos dimos cuenta de ello. En dos ocasiones, nos cogieron desprevenidos y nos mataron mientras explorábamos una enfermería abandonada. Aprendimos rápidamente que cualquier contacto con un zombi reduce drásticamente las posibilidades de salir vivo. Pronto aprendimos a jugar de una manera totalmente diferente a cualquier otro FPS, manteniendo unos cuantos metros de distancia, desconfiando de cualquier sombra extraña y conservando munición (no solo porque no abunda sino porque el sonido del disparo parece llamar mucho la atención de los no muertos).

"Lo que queremos conseguir es que si el jugador no sigue el camino que nosotros le marcamos, el juego puede acabar con él", sigue Brunier. "Si empieza a correr y a gastar balas a lo loco, no sentiremos ninguna pena cuando muera en la siguiente pantalla. Es algo que el equipo tiene en mente. Otro objetivo que les hemos impuesto es que la demo de la Gamescom debe ser más dura que la del E3" ¿Cómor!?

Si Nintendo está de verdad apuntando al sector duro del videojuego con Wii U, parece difícil pensar en un tiro al blanco más evidente que este: un juego que se inspira en la cumbre de lo hardcore de esta generación. "Un puñado de los principales diseñadores son grandes fans de *Dark Souls*", apunta Shrager. "He completado, incluso en el Juego Nuevo + tanto *Dark Souls* como *Demon's Souls*, por lo que pueden considerarse una gran inspiración. Si logramos clavar esa sensación de miedo cuando cruzas una esquina y piensas si estás listo para afrontar lo que te espera, habremos logrado una de nuestras metas".

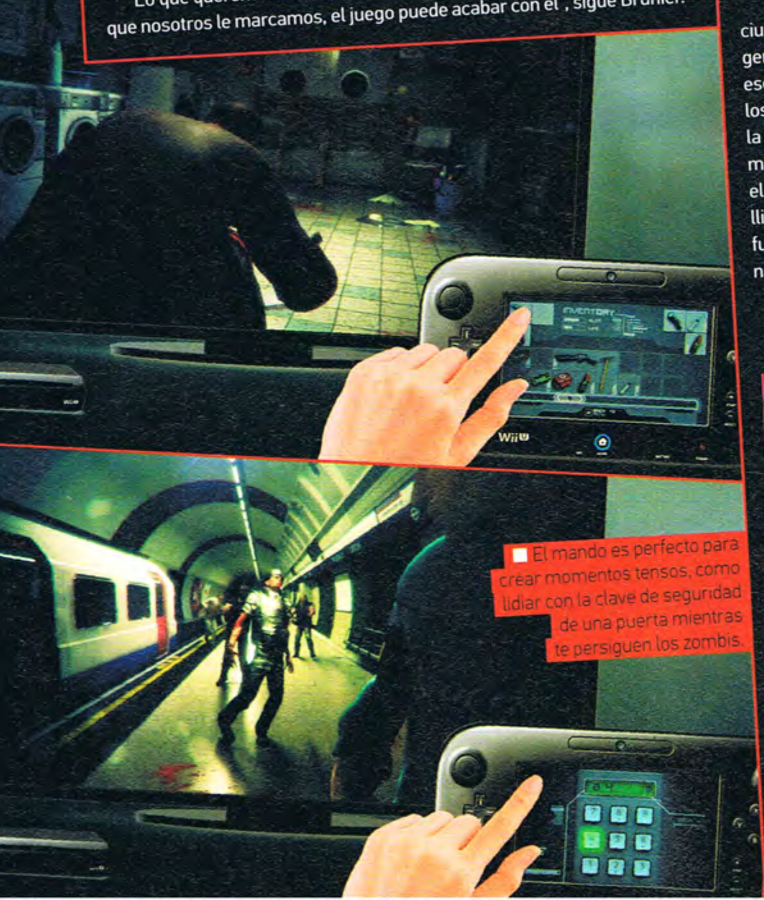
La comparación no termina con la dificultad. Brunier comenta que los jugadores podrán explorar el mundo sin interrupciones ni tiempos de carga, por ejemplo, aunque también hay elementos parecidos en la jugabilidad. El multijugador solo será a pantalla partida, pero Brunier promete un modo Historia "lleno de juego On-line".

"Los jugadores pueden pintar mensajes secretos con spray por toda la ciudad de Londres para ayudar o advertir a los amigos", sentencia Shrager. "La luz ultravioleta que se usa con el mando permitirá escanear los escenarios y descubrir estos mensajes". Brunier añade: "Y haremos que los zombis de tus amigos invadan vuestros mapas. Si somos amigos en la consola y mueres en determinado lugar, cuando yo me adentre en ese mismo sitio podré matarte y quedarme con tus cosas". Curiosamente, el equipo nos comenta que, aunque suena muy parecido a las posibilidades prometidas en el Miiverse de la consola, habrá determinadas funciones exclusivas del juego. Aún así, Shrager comenta que las funcionalidades básicas de Miiverse estarán también presentes.

Tras unas cuantas horas jugando a *ZombiU* y charlando con su equipo de desarrollo, queda claro que pocos estudios han abrazado Wii U como Ubisoft. El primer encuentro con la consola fue "muy frustrante" según Shrager. "Solo unos pocos de nosotros pudimos tener acceso a los primeros kits porque todo era muy confidencial". Pero no pasó mucho tiempo hasta que la consola puso a funcionar la imaginación del equipo.

"Cuando Nintendo nos habló de su nueva consola, entendimos que esta vez no querían limitarse al público más casual sino extender su propuesta a juegos más duros, y por ahí hemos tirado nosotros", asegura Shrager. Al principio, el equipo experimentó con la creación de un juego más convencional al estilo de *Killer Freaks From Outer Space*, un FPS anunciado en 2011 y olvidado desde entonces, pero el proyecto pronto se transformó en la propuesta que comentamos ahora gracias a la experiencia del equipo con el dispositivo.

"El año pasado comenzamos a probar con diferentes tipos de ene-



El mando es perfecto para crear momentos tensos, como lidiar con la clave de seguridad de una puerta mientras te persiguen los zombis.

"NO SE TRATA DE SI VIVIRÁS SINO DE CUÁNTO TIEMPO"

Sobre los usos de las cámaras de vigilancia, Shrager dice que "cuantos más ojos se tengan en Londres, mejor preparado se está, y se puede elegir volver a visitar un escenario porque se ha descubierto algo que necesitas".

"No tenemos presupuesto para cinemáticas", bromea Brunier, antes de que Shrager añada que "preferimos una narración contada a través de lo que se ve, una historia que el jugador se invente para sí mismo".











EL DÍA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

ZOMBIU Y SUS MUCHAS INFLUENCIAS

JOHN DEE

John Dee fue un consejero de la Reina Isabel I, además de un astrólogo con un inusual interés por lo oculto. Sus profecías sobre el fin de los tiempos han inspirado los eventos principales de *ZombiU*.



ZOMBI

El primer juego de Ubisoft fue un survival horror lanzado para Amstrad en 1986 y guarda ciertas similitudes con *ZombiU*, aunque el equipo reconoce que se trata solo de un guiño al nombre del juego.



RESIDENT EVIL 2

"Las sorpresas funcionan mejor en un ambiente silencioso y calmado", dice Shrager sobre el tono de *ZombiU*. "Recuerdo cuando jugué a *Resident Evil 2* con las luces apagadas a media noche y me cagaba de miedo con los cuervos rompiendo las ventanas"



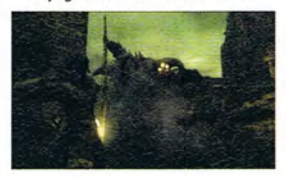
DEAD SPACE EXTRACTION

ZombiU ha sido guionizado por Antony Johnston, escritor de *Dead Space* y *Dead Space Extraction*. El último es uno de los mejores ejemplos de control por movimientos en un survival horror.



DEMON'S SOULS

"En un momento de *Demon's Souls*, me rendí y leí un wiki. Estamos intentando ver cuánta ayuda se va a necesitar con esto. No queremos que el juego funcione empujando al jugador, sino tirando de él.



"SI EL JUGADOR NO SIGUE EL CAMINO QUE NOSOTROS LE MARCAMOS EL JUEGO PUEDE ACABAR CON ÉL"

■ Las mecánicas de francotiradores están algo muertas, pero aquí reviven con una nueva forma gracias a las posibilidades de una segunda pantalla.

migos, esos aliens pirados que comentaba, y pensamos en la idea del multijugador asincrónico, que nos entusiasmaba por los usos que permite el mando", sigue Brunier. "Pero seguíamos sin usar el mando lo suficiente, así que nos pusimos con ideas más divertidas, y rápidamente surgió lo de tener que estar constantemente cambiando entre mirar la televisión y el mando. Probamos esto en *Killer Freaks* pero no funcionaba. Los enemigos eran muy rápidos y el jugador no tenía la oportunidad de jugar como era debido y era muy confuso. Así que dimos un paso atrás en el desarrollo, con enemigos más lentos. Apuntar con el rifle de francotirador y el mando llevó su tiempo. Las funciones para el manejo de objetos, lo mismo. No mucho después decidimos que había que ralentizar el ritmo del juego, y los zombis parecían de lo más natural".

**na vez se perfiló el potencial del mando para el survival horror, nos pusimos con las características que mejor funcionan en nuestra visión del género", dice Shrager.** Algunas de ellas son mejores que otras, pero este es un ejemplo de característica que no terminaba de funcionar..."

"En un momento, nos dio por montar el mando en un Wii Zapper para poder usar el giroscopio y mirar en todas direcciones revelando el escenario y los enemigos en la pantalla del mismo. Era divertido, pero nos dimos cuenta de que todo el mundo quería moverse por el salón para explorar el mapa y correr y huir, por lo que moverse con un stick analógico no encajaba en absoluto. Lo que aprendimos, o al menos confirmamos, es que un juego diseñado específicamente para una nueva tecnología es mucho más enriquecedor para los jugadores, sus recompensas y las posibilidades que ofrecerá el juego. Al concentrarnos en el mando como un kit de supervivencia, hemos desechado de un plumazo cualquier monserga sin sentido".

Carecer de monsergas es un buen eslogan que podría ir en la caja del juego, suponemos. Es una lección que muchas third-parties que trabajan con las consolas de Nintendo deberían aprender ya, que ya termina la generación de DS y Wii. Al menos *ZombiU* parece dar en el clavo, haciendo buen uso de las funciones de Wii U y mejorando el género sin, al menos por nuestra experiencia hasta ahora, distraernos de lo importante.

Y lo más importante, el equipo está seguro de que el juego será mucho mejor cuando se lance, particularmente en sus gráficos. "Como con el lanzamiento de otros juegos, hemos aprendido a desarrollar en Wii U mientras estábamos haciendo el juego, por lo que obviamente no vamos a poder sacar toda la chicha a la plataforma todavía. Seguramente, hay una mejor forma de trabajar con su memoria, por ejemplo. Supongo que veremos juegos beneficiándose de ello en la segunda o tercera tanda de lanzamientos. Por lo que nos concierte, creemos que podemos mejorar lo ya presentado en el E3. ¿Cuánto? Estamos en ello...", termina Shrager.

Esta ambición, unida a la demo mostrada en el E3, ha situado a ZombiU como uno de los juegos a tener en cuenta como, si no el mejor, uno de los más grandes de Wii U. Nos tiramos a la piscina con esto y nos atrevemos a decir que será uno de los juegos más importantes del final de 2012. No somos los únicos que lo creen. La presión a la que se enfrenta Ubisoft Montpellier es notable, pero Shrager no se echa atrás: " Claro que sentimos la presión, pero con ella viene la certeza de que el juego llegará a los hogares y eso es la mejor motivación que existe para un desarrollador". Esperamos que así sea y que marquen un punto de partida para el resto de compañías, que están un poco a la zaga.

Aunque algunos de los usos del GamePad son bastante obvios, el hecho de captar la atención y alejar la mirada del peligro que se ve en la televisión hace que merezcan bastante la pena.

Con el mando es más cómodo escoger las armas. Pero tienes que distraerte y mirar al mando para hacerlo. Y los zombis siguen en la televisión.

ZOMBI TÚ Y YO

POR QUÉ EL MULTI DE ZOMBIU NO SERÁ ON-LINE

Puesto que se supone que Wii U representa el mayor salto de Nintendo en materia de juego On-line, resulta raro que muchos de sus juegos de lanzamiento carezcan de multijugador On-line. *Pikmin 3* es la primera baja en esta guerra de lo On-line, y parece que *ZombiU* es la siguiente.

"Pues sí", confirma Brunier. "No tenemos ningún modo On-line para el multi. Por supuesto, nos encantaría tenerlo pero eso es algo que tenemos en lista para *ZombiU 2*. Sin embargo, la idea principal es la diversión de salón, y Nintendo es el maestro en esto. Con Wii, GameCube y Nintendo 64 todo giraba en torno a jugar en el sofá con amigos. Eso es muy importante para nosotros y lo planteamos todo pensando en ello. Y por motivos de tiempo y problemas varios, decidimos abandonar el componente On-line del multijugador. Pero creo que jugar en el mismo cuarto es divertido. Cuando juegas así hay siempre un pique y se tiende a mirar lo que hace el otro jugador para ganar. Eso está presente en el nuestro, así que será divertido"

¿Pero entonces de qué va el multijugador? "*ZombiU* cuenta con un cooperativo uno contra uno donde un jugador maneja las hordas de zombis con el mando de Wii U, mientras que el otro usa el mando clásico para zurrarles en un modo asalto llamado Survivors Versus Zombies" explica Shrager. Suena diferente, por lo menos, pero eso del mando clásico obligatorio no suena tan bien. Aún así, es un ejemplo de cómo usar el potencial de la consola y su mando en un multijugador. "Estuvimos igual con *Rayman Origins* el año pasado, con gente pidiendo el multijugador On-line, pero una vez jugaron al juego creo que se replantearon la idea de que jugar con los demás en la misma habitación puede ser igual o más divertido. Y eso es algo que Nintendo ha vuelto a poner de moda con sus consolas", dice Shrager. Podría ser una ausencia notable, pero el estudio parece convencido de lo contrario.



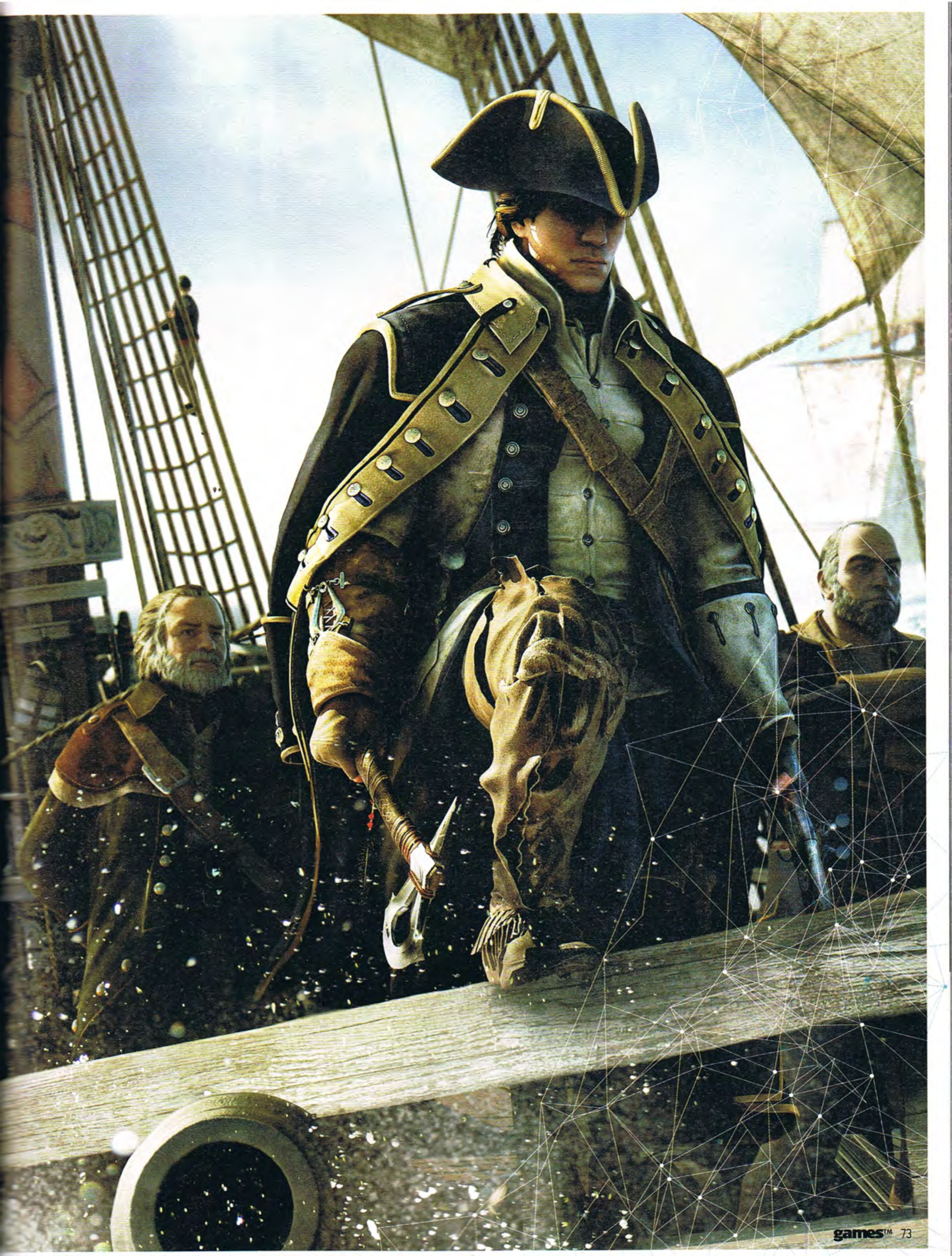
Assassin's Creed III

El Nuevo Mundo

es un lugar sin domar, lleno de peligros, y no solo aquellos que crea el hombre. Assassin's Creed III lleva la franquicia en nuevas direcciones a la vez que intenta reforzar la historia de Desmond

No voy a defender *Assassin's Creed* porque es una saga algo repetitiva, como la mayoría de los sandbox. Sin embargo, siempre ha sabido aportar un toque espectacular a todo lo que hace y han sabido dotar de mucho atractivo a los lugares históricos y épocas lejanas en los que se ambientan. Puede que hace unos años *Call Of Duty* impusiera, desde su posición privilegiada, un ritmo anual de lanzamientos con los que pocos pueden competir, pero con *Assassin's Creed III*, parece que ese trono tiene un pretendiente que no se anda con chiquitas y al que no le tiembla la mano para deshacerse de parte de su bagaje para apuñalar más fuerte al enemigo.

"Creo que nos hemos vuelto mejores haciendo las cosas a largo plazo, y creo que si queremos que la franquicia siga teniendo éxito, algo obvio, entonces tenemos que seguir el ejemplo de la historia de la televisión y ver cómo van a terminar las cosas", nos comenta el director creativo de *Assassin's Creed*





El salto temporal ha permitido a Ubisoft meter más armas con las que juguetear. No preocuparse: las armas clásicas siguen teniendo mucha importancia.





"ASSASSIN'S CREED III PARECE HABER DADO UN GRAN SALTO EN SU SISTEMA DE COMBATE"

III, Alex Hutchinson. "Es bueno que las tramas terminen, también para los personajes. Eso no significa el fin de la franquicia, los juegos, creo, se asocian a un personaje, pero no creo que siempre tengan que ir juntos. Cada vez es más común en *Final Fantasy*, *Call Of Duty* o nosotros. Muchas franquicias pueden vivir durante mucho tiempo con nuevos ambientes y personajes, así que sí, hay muchas historias que queremos empezar a contar".

¿Intenta decirnos que van a concluir la historia de Desmond? Que nadie se sorprenda si es así, porque es algo que ha dividido a los fans de la serie desde el principio. *Assassin's Creed III* podría dar paso a otros, y teniendo en cuenta el juego de Vita, no parece tan descabellado.

Desde el lanzamiento de *Assassin's Creed* mucho ha cambiado en el mundo del videojuego. Particularmente, hemos visto como Rocksteady y sus *Arkham* han redefinido los combates. Con el Caballero Oscuro dando golpes de un enemigo a otro y forma tan dinámica y cinemática, es difícil no intentar imitarle.

Assassin's Creed III parece haber dado un gran salto hacia delante en lo que se refiere al combate, más en términos de animaciones únicas y espectaculares que en nuevos movimientos. Ahora, resulta mucho más creíble cómo nos movemos entre enemigos, muy al estilo *Arkham*, encadenando una larga serie de muertes en lugar de ir sumando ataques aislados como en los otros juegos. Connor puede esquivar un ataque con una bayoneta dando una voltereta mientras acaba con el enemigo y continúa con el siguiente haciendo un contraataque, que ahora se indica con un triángulo rojo. Todo muy Batman.

Su arsenal, además, es gigantesco. Parece que el tomahawk es el nuevo símbolo del personaje, por encima incluso de la clásica hoja oculta, seguido del arco o el dardo con cuerda que ahoga a los enemigos mientras nosotros bajamos del árbol sobre el que estábamos. También hemos visto planos de Connor con una espada y con un mosquete a sus espaldas. El combate es brutal y no se avergüenza de ello.







Incesante viento, agua y arena
El motor AnvilNext transforma aguas tranquilas en tormentas perfectas.

El navío ha salvado todos los escollos
No solo hay que temer a los barcos: minas y rocas son igual de peligrosas.

Oh, Capitán ¡Mi capitán!
La herencia doble de Connor le permite tomar el mando de un barco de batalla.

Cien cañones por banda
La potencia de fuego de nuestro barco es demencial: un par de rondas y listo.

Oh, rojas gotas sangrantes
Connor puede asaltar barcos y matar enemigos como mejor sabe.

GUERRA NAVAL Assassin's Creed III traslada parte de la acción al mar

Por mucha poesía que inspire el mar, parece que en Ubisoft prefieren usarla para batallar y sacar pecho con su nuevo motor y proponer una nueva jugabilidad para la saga. No es exactamente un minijuego, sino que se trata de misiones estándar que tendrán peso en la trama, solo que se hacen en el mar. El desarrollo de esta parte del juego ha recaído en Ubisoft Shanghai, que lo han hecho de miedo: son intensas y, sobre todo, entretenidas.

Los cambios del tiempo juegan un rol importante cuando estás matando piratas a cañonazos: no será lo mismo combatir en aguas tranquilas que bajo un techo de relámpagos y lluvia. La navegación se complicará cuanto peor sea el tiempo, pudiendo perder enemigos en las crestas de las olas o errando el disparo por el movimiento brusco.

Los cañones son de dos clases y permiten lanzar un cañonazo simple o un ataque masivo con toda la tripulación centrada en ello. Ellos responden del mismo modo, por lo que cubrirse cuando vamos al timón resulta también importante.



UNA NUEVA FRONTERA

Las novedades de Assassin's Creed III que buscan transformar la franquicia

Fidelidad histórica

Ubisoft Montreal se ha empeñado en ser fiel a los hechos durante todo el desarrollo. Para ello, consultaron a expertos Mohawk. "Queríamos meter un anciano Mohawk en el juego y caímos en el machismo típico", comenta Stephen Masters, jefe de diseño. "Asumimos que era un hombre, pero resultó ser que eran una sociedad matriarcal y que sus ancianos eran mujeres. Nuestra reacción fue en plan oh, mierda, hay que hacer cambios".

Danza de la muerte

La fusión de infiltración y acción es un sello manifiesto de la saga hasta el momento. Ubisoft Montreal ha querido hacer el combate mucho más dinámico y fluido, con Connor moviéndose entre enemigos de nuevas formas y jugando más al contraataque. Como Batman, vaya.

De turismo rural

La escala de *Assassin's Creed III* es tan inmensa que no será raro usar el viaje rápido para ir a las misiones en lugar de ir a caballo o corriendo. Sin embargo, habrá momentos en los que se prefiera disfrutar de los bellísimos parajes y del entorno vivo y lleno de personajes con los que interactuar. Y podremos acariciar muchos animales. A los osos, no.

De rama en rama

El nuevo motor ha mejorado sustancialmente los movimientos del personaje. Todo es más rápido a la vez que más variado y creíble, por mucho que sea irreal escalar a mano desnuda un precipicio. La exploración de la frontera y las ciudades ahora es más orgánica y mucho más divertida. Trepar árboles es mejor que trepar iglesias, eso es así.

Más madera, es la guerra

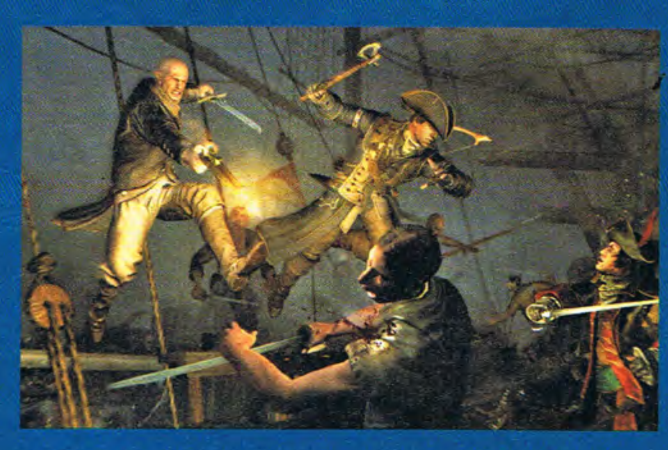
Al ambientarse en la Revolución Americana, uno de los aspectos más espectaculares será cómo Connor se involucrará en batallas masivas. "Habrá un par de miles de personajes en pantalla a la vez", dice Masters. "La magnitud de todo es mayor que cualquier otra cosa que hayamos hecho. Es alucinante". Solo esperamos que Connor no se ponga en plan *Dynasty Warriors*.

LIBERTAD PORTÁTIL



Hemos hablado con Martin Capel, productor de Assassin's Creed III: Liberation, sobre el uso del motor AnvilNext, sobre Nueva Orleans como escenario y sobre cómo les trata la Vita.

¿Cuáles han sido los mayores retos a la hora de trasladar los temas de *Assassin's Creed III* al spin-off de PS Vita?
Assassin's Creed III: Liberation es muy diferente de *Assassin's Creed III*. Tenemos una nueva historia, una nueva ciudad y una nueva asesina, Aveline, la primera protagonista de la saga. Compartimos el mismo motor, que nos permite hacer uso de un montón de innovaciones, nuevos inventos y características propias de *Assassin's Creed III*. Así que está basado en la misma tecnología reciente pero es una experiencia nueva de *Assassin's Creed*.

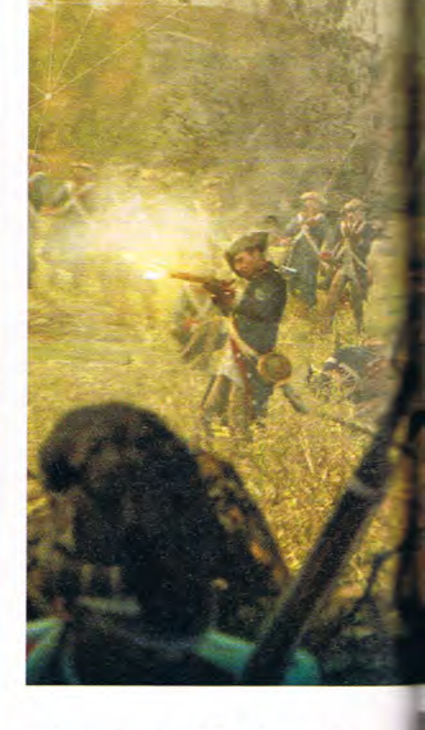


¿Cómo habéis acercado *Assassin's Creed* al formato portátil? ¿Está diseñado para misiones más cortas o es una experiencia más expansiva?
Vita es todo un maquinón muy capaz. Hemos trabajado conjuntamente con Ubisoft Montreal y Sony durante todo el desarrollo y esto nos ha permitido adaptar el núcleo jugable de *Assassin's Creed* y los valores de Vita sin perder nada por el camino. En términos de mecánica, hemos adaptado las misiones para que sean más adecuadas a cada forma de jugar, por lo que depende de ti. Puedes sentarte a jugar un buen rato y explorar todo su mundo o echar una partida de unos minutos centrado en las misiones. Hemos pasado la elección al jugador. El juego dará una experiencia fiel a la saga durante 15 horas si ya se conoce o durante 20 si no se ha jugado a ninguno antes.

Aveline es una figura innovadora dentro de la saga. ¿Fue un objetivo primordial meter a una protagonista en *Liberation*?
Nos gusta decir que nosotros no la creamos sino que ella nos estuvo esperando hasta que la descubrimos. Es algo que apareció durante nuestra investigación en Nueva Orleans, que es el emplazamiento que decidimos al principio del desarrollo. Es una ciudad francesa, y tenían un sistema de plaçage, en el que básicamente no podían convencer a más mujeres de que se movieran de Europa a Nueva Orleans, por lo que se inventaron esta forma de matrimonio temporal. Aveline es hija de un mercante francés que tomó a una esclava africana como esposa, y Aveline es el resultado de esta unión temporal. Su padre la adora y decide educarla como una señorita, por lo que Aveline pertence a la sociedad de la ciudad. Nació allí, se educó allí y sus vecinos la conocen. Lo encontramos todo muy inspirador. Así que pensamos: "es una mujer con poder, muy segura de sí misma y con un caracter bastante marcado. Así que es una Asesina, similar a cualquier otro hombre. Firme en sus convicciones y en lo que quiere conseguir pese a estar entre dos mundos muy diferentes: el del padre del Viejo Continente y la madre esclava. Está en medio de todo y tiene muchos matices gracias a ello.

¿Os habéis topado con muchos problemas a la hora de adaptar la jugabilidad a las mecánicas más propias de PS Vita?
Como hemos adaptado la mayoría de aspectos de los demás juegos y de *Assassin's Creed III*, y como hemos trabajado con su equipo muy de cerca, no hemos tenido tantos problemas por nosotros mismos. Además, hemos introducido nuestras propias mejoras y mecánicas en *Liberation*, como el sistema de disfraces, que abarcan la Asesina, la dama y la esclava. Estas Personas, como se llaman en el juego, son algo que se ha desarrollado con mucho tiempo y que poco a poco se fue retocando con el equipo de Montreal. En ese sentido, ha sido un proceso muy satisfactorio de adaptación de un juego a una consola nueva y con sus propias características.

El equipo de Montreal ha estado trabajando en *Assassin's Creed III* durante casi tres años. ¿El desarrollo de *Liberation* ha sido igual de dilatado?
Cualquier *Assassin's Creed* es un proyecto enorme, pero al trabajar en conjunto, todo se hace mejor y más rápido y es fácil copar las expectativas. Un ejemplo que puedo daros: con *Liberation* tuvimos que cambiar muchas animaciones. Puesto que todos los protagonistas habían sido masculinos, necesitábamos que Aveline se moviera diferente, como una mujer, vaya. Empezamos desde cero con la gente de Montreal, seguimos su metodología y así pudimos llegar a lo que está en *Liberation*. Son proyectos muy grandes, con mundos enormes, historias fantásticas y un montón de animaciones increíbles. Trabajando en equipo, todo se vuelve mucho más sencillo y manejable.

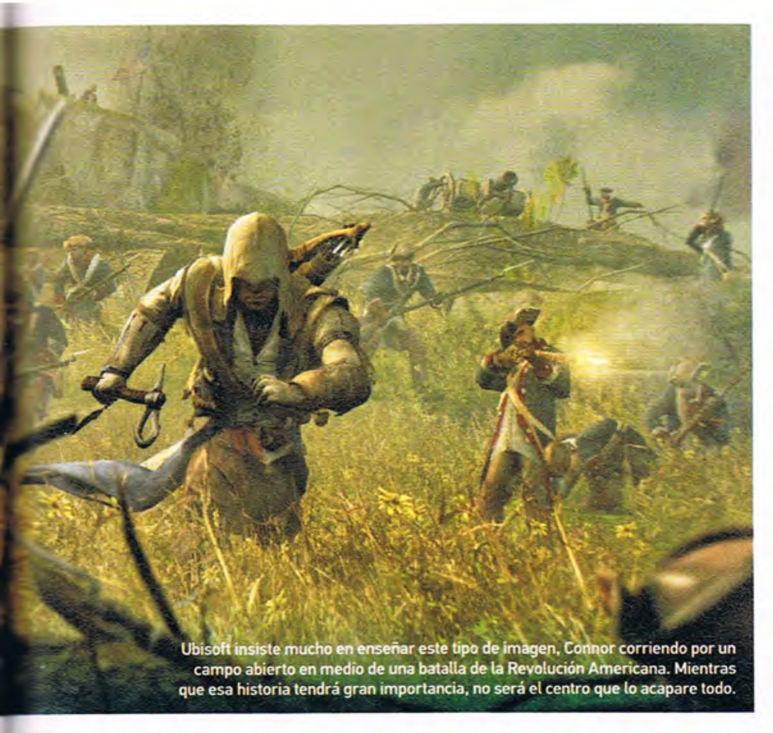


por lo que representa deliberadamente el momento de conflicto que se vive.

Aunque cuesta acostumbrarse al principio al nuevo sistema, sobre todo por ciertos cambios y simplificaciones en el control, tenemos más de 30 horas de historia para hacernos a él. Si compras el juego en su versión para PS3, serán 31 horas, porque incluye contenido adicional centrado en la derrota del general Benedict Arnold, aunque no afecta del todo al resto de la historia. Las bondades del sistema de combate le deben mucho al nuevo motor, el AnvilNext, que como muchos otros estudios, se menciona en cada vídeo promocional y en el propio juego para recordar que Ubisoft ha invertido dinero en ello pese a ser el final de la generación de consolas.

"A estas alturas de la generación, el nuevo motor se centra principalmente en lo jugable", dice Hutchinson. "Aunque en algunas áreas queremos meter más polígonos o resolución, no es lo que buscamos en primer lugar. Se trata más de cómo activar diferentes formas de juego, y ahí están el sistema de navegación por mar, el nuevo combate, las masas de personajes -hasta 2.000 simultáneos en pantalla. Nos hemos currado una nueva tecnología para mejorar las mecánicas. En ese sentido, tenemos muchos juguetes nuevos que emplear".

Hutchinson nos sorprende añadiendo que, aunque se ha hecho para *Assassin's Creed III*, esta tecnología podría verse en la nueva generación: "Creo a pies juntillas que muchas de estas características podrán verse en la próxima generación, y todos estamos pensando en ello, porque se avecina el nuevo hardware. Todo el mundo intenta prepararse para el futuro. Este motor, en todo caso, ha sido dedicado en pleno a *ACIII*, pero servirá de más."


Ubisoft insiste mucho en enseñar este tipo de imagen, Connor corriendo por un campo abierto en medio de una batalla de la Revolución Americana. Mientras que esa historia tendrá gran importancia, no será el centro que lo acapare todo.




Assassin's Creed nunca ha temido meter nuevos elementos por sorpresa. Esta vez tocan batallas marítimas. A ver qué tal.



El caso es que se hace notar, en muchos aspectos. Hay algo realmente bello en este juego y sus parajes, en la manera que tiene de interactuar Connor con todo lo que se mueve y con la naturaleza. Vimos algunos elementos cuestionables, como no poder atravesar cierta maleza, pero la sensación de escalar, con cierta dificultad, por cierto, una secuoya gigante que sirve como Atalaya, es sencillamente magnífico. Son esta clase de momentos los que hacen la saga grande, y si el motor los propicia, bienvenido sea.

Es obvio que el debut de Connor esconde muchas más cosas, como el tratamiento de Ubisoft de la Revolución Americana y la carga ideológica imbuida en el juego, que nos agrada bastante: no mojarse en esto iba a ser muy aburrido. Evidentemente, el conflicto de fondo va más allá de americanos e ingleses, pues aquí están también luchando asesinos y templarios. Sin embargo, puede ser delicado tratar lo primero. Hutchinson se desquita: "Al anunciar la etapa histórica, nos acusaron de querer captar la audiencia estadounidense. Sin embargo, es todo más complicado. Queremos ser objetivos y no poner palabras equivocadas en boca de nadie. El juego se ambienta en la Revolución Americana, pero no quiere contarla. Queremos mantener la fidelidad histórica y que los personajes hablen por sí solos basándonos en sus cartas y documentos históricos. Habrá cosas que hagan arquear la ceja, pero tenemos evidencias históricas de sobra para quienes quieran discutir con nosotros"

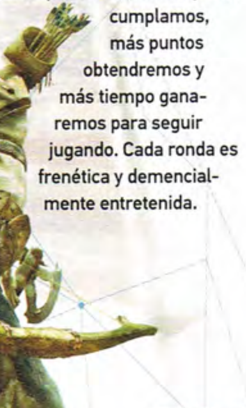
Como suele, el estudio canadiense quiere fusionar una jugabilidad accesible con dosis de realidad que hagan todo más creíble. En este caso, Ubisoft ha sabido ser muy creativa con su protagonista y se ha planteado un gran reto. "Creemos tener cierta responsabilidad en traer protagonistas diferentes a las grandes audiencias, y fue realmente emocionante trabajar con un nativo americano como protagonista de un blockbuster. No queremos, sin embargo, centrarnos en que sea un mohawk. Es un asesino y esta es la historia de su batalla contra los templarios". No nos cabe la menor duda de que la figura de Connor es fascinante, así como su doble herencia. Esto está representado con un detalle: en su Hacienda, va sin capucha y se le ve la cara. En el mundo abierto y la ciudad, se tapa y se convierte en el asesino. ¿Explotarán esto más a fondo?

BRUNO LOUVIERS

> "ALGUNAS COSAS ARQUEARÁN CEJAS, PERO TENEMOS EVIDENCIAS HISTÓRICAS DE SOBRA PARA DISCUTIR"

JUNTOS Y REVUELTOS

El multijugador de *Assassin's Creed* ha tenido una aceptación irregular: buenas ideas, jugadores que prefieren pegar tiros. Parece que asesinar con cautela, inteligencia y mimetizándose con el ambiente no es suficiente. Afortunadamente, Ubi no se rinde y ha incluido una versión mejorada con modos nuevos, aunque nosotros solo pudimos probar un par de ellos. El primero es un clásico modo de capturar zonas en equipo, pero el otro es bastante más interesante. Tenemos que cumplir asesinatos en un tiempo muy limitado de forma cooperativa para hasta cuatro jugadores. Cuanto mejor sea la coordinación y más requisitos de cada objetivo cumplamos, más puntos obtendremos y más tiempo ganaremos para seguir jugando. Cada ronda es frenética y demencialmente entretenida.





LA SUPERVIV DEL

Crytek da otro paso hacia el futuro y vuelve a hacer evolucionar la acción en primera persona con Crysis 3. Viajamos al cuartel general del estudio en Frankfurt para pasar de presas a cazadores.

Era inevitable que Crytek acabara sobrepasando a su propia reputación. Desde el momento en el que el estudio alemán disparó el FPS tropical *Far Cry* en 2004, puso de rodillas a los usuarios de PC con unos gráficos que dejaban las retinas tiritando. La responsabilidad es en buena parte de su motor propietario CryEngine, que también propició *Crysis* y *Crysis 2*, recopilatorios de escenarios paradisíacos que iban chamuscando tarjetas gráficas a su paso.

Pero según esta generación de consolas persiste, el estudio se ha visto manteniendo una posición que ha sido superada o ignorada de todas las maneras posibles (porque seamos honestos: a no ser que seas DICE, a nadie le importa un pimiento lo bueno que sea tu motor escupepolígonos). Aún así, con *Crysis* el estudio ha descubierto una franquicia que tiene suficiente potencial para ofrecer algo aparte de un envase vacío, decorado con escenarios deslumbrantes, llevando el género a su extremo y, además, en un territorio donde abundan los aburridos tópicos heroicos y patrioteros.

Vale, vale, *Crysis 2* tenía un montón de fallos, pero nadie podía acusarle de no exprimir al máximo su decorado. Haciendo justicia a su ambientación, nos mostraba a Nueva York como el escalofriante epicentro de una invasión intergaláctica, llevando a los jugadores por un paseo turístico que mostraba los iconos de la ciudad segundos antes de reventarlos en mil pedazos. Como ensayo no estaba mal, pero estaba lejos de las raíces de la franquicia, con los jugadores moviéndose por un mapeado restrictivo, organizado en celdas y camuflado con calles que amortiguaban la posibilidad de deslizarse en las sombras, atacar a los enemigos desde las alturas y optimizar el Nanotraje.

Pero es fácil olvidar que, sobre el papel, la secuela tenía algo de propuesta arriesgada. *Crysis 2* fue el estreno consolero de Crytek, asfixiado por su propia hipérbole. Fue la primera colaboración entre la oficina central de Frankfurt y la banda de alegres forajidos de Nottingham conocidos como Free Radical Design. Con la franquicia regresando después de dos años, Crytek está ansiosa por demostrar qué puede hacer exactamente un soldado del futuro con un supertraje.

>> "El universo de *Crysis* nos permite hacer cosas que otros juegos no pueden," afirma el Diseñador Jefe del multijugador Adam Duckett, completamente convencido. "Tenemos el Nanotraje, tenemos la habilidad de camuflaje, y tenemos la



TÍTULO: Crysis 3
PLATAFORMAS: PC, PS3, Xbox 360
DESARROLLADOR: Crytek
COMPAÑÍA: EA
LANZAMIENTO: Febrero 2013

superfuerza y la supervelocidad. Todo ello nos permite crear una experiencia distinta. Queremos transmitir al jugador la sensación de que es muy poderoso. ¡De que lo está petando, básicamente!"

Duckett es parte del equipo británico de Crytek que se encarga del multijugador del título. Cuando Free Radical fue comprado por Crytek en 2009, el estudio fue puesto a trabajar en la franquicia *Crysis* inmediatamente, aportando su famosa sensibilidad en el diseño (macerada en la añorada serie *TimeSplitters*) a un modo multijugador que quiere presentar una alternativa a la cada vez más extendida plantilla modelo *Call Of Duty*. Aún así, Duckett y su equipo se enfrentaron a distintos desafíos al entrar en territorio desconocido y trabajar con el equipo central europeo.

"Cuando llegamos a *Crysis 2*, aún éramos Free Radical Design, y era nuestro primer proyecto con el CryEngine, nuestra toma de contacto con Frankfurt y nuestro debut en la franquicia *Crysis*," dice Duckett acerca de aquel primer periodo de adaptación. "Y ahí tienes tres cosas de tamaño descomunal acerca de las que tienes que aprender bastante rápido. Cien nuevas personas, con mucho talento, que trataban simplemente de coger carrerilla para producir un buen multijugador. Y ahora nos sentimos integrados en la familia Crytek, trabajamos de forma mucho más cercana, se nos permite colaborar con ideas para el modo Campaña y también las recibimos de ellos, de tal modo que *Crysis 3* se está convirtiendo en algo más cercano a un paquete integral. Tendrás un multijugador en *Crysis 3* que dará la sensación de ser parte del juego, y verás conceptos reflejados alternativamente en los modos multi y para un jugador."

Con los dos estudios habiendo establecido una cómoda relación para colaborar en *Crysis 2*, la tercera entrega se ha convertido en un proyecto mucho más colaborativo. La primera tarea para las oficinas de Alemania y Nottingham era dar con un tono que potenciara la personalidad del asno escondido bajo el sofisticado Nanotraje. Si has visto alguno de los trailers de *Crysis 3*, habrás visto que el protagonista de la saga se aleja de la ciencia-ficción para acercarse a un héroe más estilo John Rambo (un paralelismo que se acentúa con la presencia del arco con el que carga Prophet).

"EL UNIVERSO DE CRYSIS NOS DEJA HACER COSAS QUE OTROS JUEGOS NO PERMITEN"
ADAM DUCKETT, CRYTEK UK

"La idea del arco llegó después de que indagáramos en distintos temas para el juego," dice el productor Mike Read. "Sabíamos desde el principio que el tema del cazador iba a estar presente, pero teníamos que decidir cuál era el arma definitiva de un cazador. Así llegamos a este híbrido entre *Depredador* y *Rambo*."

'Depredador' es una palabra que aparece más de una vez en nuestra conversación durante nuestra visita a las oficinas de Frankfurt.

● El modo Crash Site regresa, con los jugadores protegiendo una cápsula alien caída.



>> "SABÍAMOS QUE EL TEMA DEL CAZADOR IBA A ESTAR EN EL JUEGO. NOS PREGUNTÁBAMOS CUÁL SERÍA SU ARMA" **MIKE READ, CRYTEK**

Los desarrolladores la pronuncian a menudo para enfatizar el nuevo enfoque del juego, centrado en que el protagonista sea el cazador, pero solo ocasionalmente se emplea para hacer referencia a esa película de acción de los ochenta en la que el brazo de Carl Weathers se convierte en puré y Arnold Schwarzenegger demuestra ser más listo que un alienígena revolcándose en un barrizal.

Para entender del todo cómo Crytek ha dado coherencia a este tema (el del hombre venciendo a un merodeador invisible solo con su ingenio), prestamos atención al multijugador. En el nuevo modo Hunter, a dos jugadores se les da un Nanotraje y un arco a cada uno y se les hace cazar a los diez soldados de CELL que hay en el mapeado en menos de dos minutos. Los soldados tienen más potencia de fuego y una granada-radar, pero deben enfrentarse a un enemigo invisible que puede estar acechando en cualquier rincón en penumbra. Cuanto más tiempo sobrevivan los CELL, más puntos consiguen, pero una vez han sido eliminados pasan al equipo cazador.

"Siempre que veo a gente jugar, pienso '¿Se están divirtiendo?'" susurra Duckett después de que **games™** acabe una larga sesión de prueba. "Luego, cuando hablas con alguien después de que haya jugado, puedes ver si lo hicieron, si están tensos, si han sentido miedo. Con eso es con lo que hemos experimentado al diseñarlo. Y por otro lado, una vez te eliminan, experimentas el subidón de adrenalina de convertirte en cazador. Hemos tratado de incorporar dos emociones y estilos de juego distintos en una sola ronda del multi. La respuesta que hemos tenido hasta ahora ha sido bastante positiva."

Es fácil ver por qué. Jugar como un CELL es una experiencia que pone los nervios de punta, con los jugadores agrupándose para cubrir todos los ángulos posibles, o separándose para buscar donde esconderse. Ninguna estrategia garantiza el éxito, y la alarma que detecta la proximidad de algún cazador es escalofriante. De hecho, tiene mucho en común con el esquema de otra popular franquicia de acción espacial que con el típico estilo *Call Of Duty*.

"Tiene un punto *Alien, sí*," ríe Duckett cuando apuntamos la semejanza. "Vimos el Nanotraje y pensamos, '¿Cómo podemos coger los elementos característicos de *Crysis 3* y llevarlos a un juego?' ¿Y qué es más terrorífico que ser perseguido por alguien a quien no puedes ver?'"

>> Hay, desde luego, algo más que un fugaz parecido con la peli del extraterrestre que aterró a Arnie y sus colegas en la jungla. Demonios, solo podría parecerse más si descubriéramos que Prophet lleva rastas debajo de esa máscara y esas gafas de ski. Pero cortes de pelo a la última moda aparte, se parecen en la forma de acechar a las presas, usando la verticalidad de los decorados y una capa de camuflaje para ocultar sus movimientos. Eso es lo que lo aleja de juegos de disparos entre soldaditos pululando por tierra firme. Juegos anteriores de *Crysis* han prescindido de la mecánica de sigilo dando superarmas de ciencia-ficción al jugador y animándole a introducirse en el típico frenesí pirotécnico de otros juegos del género. Pero *Crysis 3* tiene una propuesta levemente distinta. No vas a tener que devolver tu carnet de miembro de la Asociación Nacional del Rifle, pero lo cierto es que la presencia del arco definió el tono del juego. "El arco fue una idea desechada que volvió a entrar en el juego en algún momento del proceso de desarrollo," detalla Read.

Pero, aunque parece encajar de forma natural con la serie, Read no está del todo seguro de cómo los jugadores se tomarán esta novedad en el armamento. Cuando sugerimos que quizás el arco reoriente el juego hacia el sigilo, subraya rápidamente su versatilidad. "No estamos obligando a los jugadores a que jueguen acechando en silencio. En términos de cómo creemos que la gente usará el arco, no creo que haya una respuesta fácil. Habrá gente que lo use como un arma de confrontación directa durante todo el juego, habrá quien opte por combinar, y otros se dedicarán a ocultarse con la capa de invisibilidad y a eliminar enemigos desde lejos. Algunas de las cosas que

LA COMUNIDAD IMPORTA

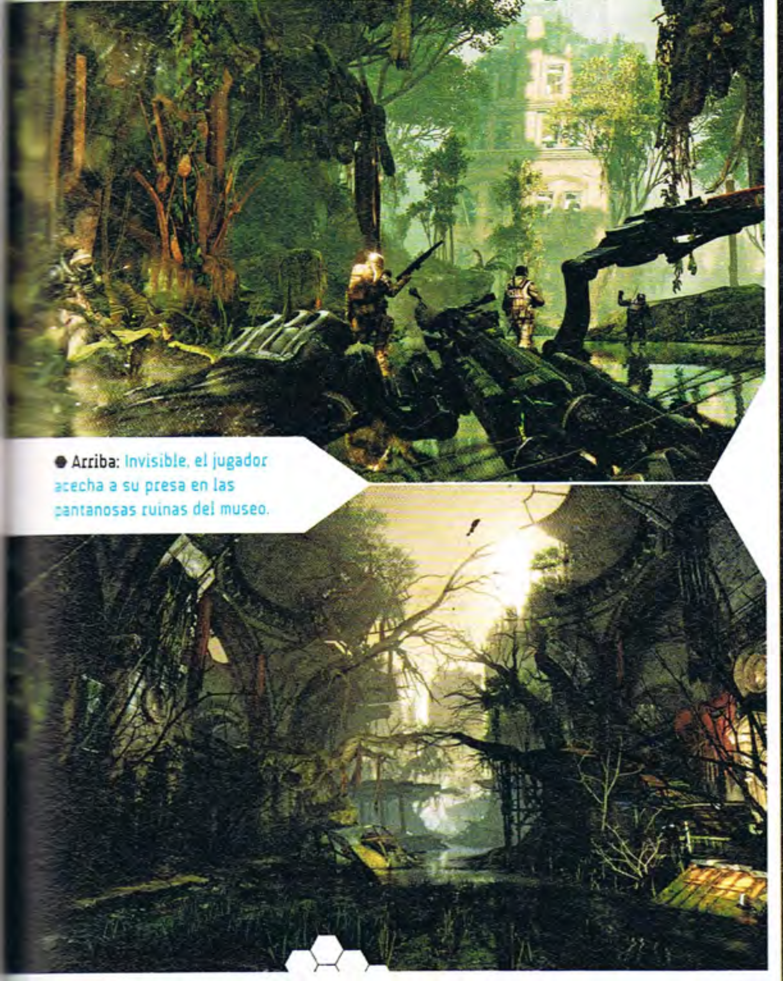
>> DE UN MODO similar a cómo *Need For Speed: Hot Pursuit* o *Battlefield 3* revolucionaron la interacción de la comunidad de usuarios dentro del propio juego, *Crysis 3* presenta New York Feed, que conectará mejor a los jugadores.

EA se ha convertido en una especie de pionera en lo que respecta a comunidades de jugadores en sus títulos. Comenzó con *Need For Speed* y su Autolog, que permite a a los jugadores desafiarse entre sí, comparar marcas e intercambiar improperios sin salir del menú de inicio.

Crysis 3 adopta un formato similar gracias a New York Feed, explica el productor Mike Read, haciendo hincapié en el tema de la comunidad. "Nunca he sido un apasionado de los logros," admite. "Pero tengo amigos que están todo el rato, '¡Necesito conseguir este y aquel!'. Yo soy más de '¿Por qué no juegas de forma más natural?' Pero la gente se obsesiona con los logros, y creo que en vez de hacer que la gente busque esos mismos logros todo el tiempo, se les pueden proporcionar logros dinámicos, lo que acentúa el lado competitivo del juego. Creemos que es una decisión muy acertada."



● **Arriba:** Arte para el mapa multi del museo. **Abajo:** Ese mismo mapa, en acción, desde otra perspectiva.



● **Arriba:** Invisible, el jugador acecha a su presa en las pantanosas ruinas del museo.

INFLUENCIA RADICAL

● Hablamos con Adam Duckett, diseñador del multijugador en Crytek, acerca de los modos competitivos en Crysis 3.



¿Cómo ha evolucionado el Nanotraje desde *Crysis 2*? ¿Hay algún elemento particular que haya sido potenciado?
Bueno, hemos observado qué funciona tanto en el multijugador como en el modo para un jugador. Por ejemplo, en un entorno de multijugador, nos hemos preguntado, '¿Qué es lo que mola del traje?' y, '¿Cómo podemos hacer que se aproveche mejor en un entorno On-line?' Así dimos con el módulo de auto-armadura y la gestión de la energía en carrera. Ya no tenemos los problemas de *Crysis 2*, nos hemos dado cuenta de que lo que quiere la gente es correr y hacer el cabra. Hemos estudiado cómo se comportan los jugadores, y ahora les permitimos hacer todo eso sin que consuman energía de la armadura, para que no les perjudique cuando se vean enmedio de un tiroteo. Eso también ayuda a que los nuevos jugadores se sumerjan en el multi: juegan incluso mejor que los jugadores veteranos.

Se deja notar especialmente en el modo Crash Site, en el que pasas el rato corriendo de un lado a otro del mapa. En el segundo juego habrías acabado sin energía para enfrentarte a otro jugador...
En Crash Site se percibe particularmente, sí. Si murieras en una refriega y tuvieras que usar toda tu energía para volver al punto donde se desarrolla el combate, estarías en franca desventaja con los que están esperando sentados allí. Esto pasaba en *Crysis 2*, y con *Crysis 3* hemos trabajado en busca de una experiencia más limpia y equilibrada.

¿Percibís que la nueva ambientación es más versátil? Desde luego hay una mayor sensación de libertad...
Lo que hemos podido hacer es tirar más de lo que llamamos «power routes» (rutas que exigen el empleo del Nanotraje), como los árboles que sobresalen del techo del Museo. Hemos podido crear rutas que los jugadores van a encontrar la segunda o tercera vez que entren en el mapa, en plan 'Guau, ¿cómo llegó ahí arriba?', lo que expandirá los niveles. También hemos creado unos límites más suaves, lo que multiplicará visualmente los paisajes y los decorados, y harán creer al jugador que están dentro del universo *Crysis*, y no simplemente en una arena multijugador con límites muy marcados.

¿De dónde vino la idea del modo Hunter?
La idea original está basada en un viejo juego de *TimeSplitters* en el que trabajamos hace tiempo. Había un modo Gladiador, donde un jugador se enfrentaba al resto, y el que lo mataba se convertía en él. Es una evolución de esto.

Para ganar en ese modo el jugador debe interpretar lo que le rodea...
Cuando llegas a un pantano, tienes que mirar a la orilla, y ver el barro, y distinguir las huellas que pueden haberse formado... Habrá otros mapas con elementos similares, como hierba alta en la que puedes detectar briznas que se han partido, y rastrear así a tus adversarios. Si eres capaz de interpretar lo que sucede en los escenarios y las pistas que dan, los niveles serán más inmersivos y tendrán más suspense.

¿Cuánta influencia final de Free Radical hay en *Crysis 3*?
Creo que hay algo que hace definitivamente divertido al multijugador del juego, y es el hecho de que hay mucha gente de Free Radical trabajando en él. Una de las cosas por las que la compañía es famosa es por introducir elementos muy divertidos en sus juegos. Algo que queríamos llevar al multi de *Crysis 3* era esa sensación de nuestros juegos anteriores de ser entretenidos, rápidos y disfrutables.

¿Podrá destacar *Crysis 3* solo por su multijugador?
Creo que del juego se puede destacar que es único. Lo que no vamos a hacer es mirar qué está de moda en el mercado y programar algo similar. Tienes cosas como la mecánica de rajar y lanzar, el Pinger; tienes las habilidades del Nanotraje; y tienes el Ceph, que te proporciona tecnología bélica alienígena. Puedes hacer cosas como arrancar de cuajo una señal de tráfico y usar el trozo de cemento que se queda adherido al extremo del poste como un bate de béisbol para despejar una calle, en vez de usar armas convencionales. La gente podrá hacer ese tipo de cosas gracias al decorado, y ese superpoder, por ejemplo, es el tipo de cosas que hacen que el mundo de *Crysis 3* sea distinto.

LO MEJOR DE AMBOS MUNDOS

Cómo Crysis 3 fusiona los mejores elementos de la franquicia

PERSONAJE

CRYSIS



LA PRIMERA entrada en la saga funcionaba más como un juego de escuadrones que los títulos que le siguieron. Nomad era claramente el héroe central, pero la tropa que le acompañaba hacía del juego algo más que la historia de un lobo solitario.

CRYSIS 3



BUSCANDO UNA caracterización más profunda, *Crysis 3* incluirá personajes secundarios familiares. Psycho, de *Crysis* y *Crysis Warhead* ha sido confirmado, pero también se optará por dar más peso a las habilidades individuales de Prophet.

CRYSIS 2



LA SECUELA estaba protagonizada por un soldado que tomaba el Nanotraje de Prophet. Por ello es una historia con un tono más individualista, con el héroe resistiendo él solo a la invasión. Había cierta sensación de desconexión con el resto de la humanidad.

MULTIJUGADOR



CRYSIS FIJÓ el modelo para el multijugador en la serie. Intentando ofrecer una alternativa a los típicos modos multi de otros shooters, ofrecía cosas como el Power Struggle, en el que dos equipos combaten mientras intentan destruir la base enemiga.



UNA VEZ más, los nuevos modos son lo más atractivo de la experiencia multijugador. El modo Hunter es un perfecto ejemplo de cómo crear buenos tipos de multijugador usando solo los recursos que se tienen disponibles.



CON EL antiguo equipo de Free Radical dirigiendo el multijugador, el multijugador no anduvo falto de inventiva. Su gran aportación fue entender el potencial del Nanotraje y configurar los niveles para que explotaran sus características.

ESCENARIOS



EL VIBRANTE paraíso tropical, repleto de paisajes espectaculares, ofreció al protagonista un peculiar terreno para pegar tiros. Fue la zona de caza definitiva, complementaria tanto de la mecánica de juego como del tremendo poder de CryEngine.



EL JUEGO vuelve a Nueva York, con la ciudad destrozada por el tiempo. Los edificios están en ruinas, la vegetación se ha abierto paso y la Gran Manzana se divide en zonas. Esto permite a Crytek llevar las ideas del primer juego a un entorno reconocible.



APUNTANDO A un tono más bombástico, la ambientación cambió de la jungla a los rascacielos e iconografía neoyorkina. Aunque Crytek dedicó tiempo y esfuerzo a la ambientación, el escenario era algo más restrictivo que su precedente.

hemos visto en el testeo es a gente dando saltos kilométricos y disparando desde el aire, y todo tipo de variantes."

Sin duda, los jugadores encontrarán una lógica tras este retorno a las esencias que explicará qué hace Prophet dando tumbos por las pantanosas profundidades de los decorados de esta secuela. Crytek permanece tan taciturna como el protagonista de *Crysis* en todo lo que respecta a detalles sobre el argumento, resistiéndose a confirmar detalles que vayan más allá de la sinopsis de la parte trasera de la caja. Sabemos que el argumento lleva a Prophet (o quienquiera que sea ese tío después del batiburrillo conceptual del final de *Crysis 2*) de vuelta a Nueva York, 24 años después de lo sucedido en el juego anterior. Allí descubre que la corrupta corporación CELL ha metido a la ciudad en una bóveda gigante, creando siete entornos distintos y muy peligrosos en los que habrá que aventurarse.

>> Sin duda, habrá más traiciones sorprendentes, teoremas tecnológicos y giros de guion para maquillar el juego, pero Read sabe que la confusa narrativa de *Crysis 2* dividió a los jugadores. "Richard Morgan [autor de ciencia-ficción y guionista de *Crysis 2*] hizo un gran trabajo, es un hombre muy inteligente," dice Read en defensa del guionista. "También en sus libros entra en términos muy técnicos, le encanta ese toque de ciencia-ficción dura, y mucho de ello estaba en *Crysis 2* mezclado con la historia. Ahora tenemos a Steven Hall como guionista, y algo que quería hacer que no se consiguió demasiado bien en *Crysis* y *Crysis 2* es conectar mejor con los personajes."

Una decisión que refleja este esfuerzo por caracterizar mejor a los personajes fue la de contratar a actores, no solo a dobladores, dando pie a que hubiera una presencia más física en las interpretaciones. "Algo que querían hacer los animadores y guionistas era contar con actores y con su aspecto, movimientos, gestos..." dice Read. "Básicamente, llamamos a actores para que hicieran una interpretación completa. Creo que muchos jugadores de *Crysis 2* se sintieron confusos con algunos de los elementos técnicos del argumento, cosa que no estaba mal y que profundizó en muchos aspectos de la historia, pero repercutió en los personajes, que levantaban demasiadas preguntas: '¿Qué le pasó a tal tío? ¿Dónde fue?' Hay respuestas para todo ello, y muchas de ellas van a verse en *Crysis 3*, en una historia más profunda".

Aunque *Crysis 3* no va a impactar tanto en lo visual como sus predecesores, la ambientación sigue siendo la estrella del show. Nueva York se ha transformado por completo después de los eventos del último juego, y esta metrópolis agreste ha ofrecido al desarrollador un terreno fértil para devolver a la franquicia a sus orígenes. "Con *Crysis 2* estábamos muy limitados por la estructura de la ciudad, y en esta entrega todos los edificios permanecen intactos," afirma Read, claramente complacido con la perspectiva de reducir la ciudad a cachos. "Creo que la gente que jugó a *Crysis* sintió que *Crysis 2* era demasiado lineal. Los jugadores nos dijeron que se sentían encajonados, como si estuvieran en un entorno muy angosto, donde quizás tenías muchos sitios para ir, pero no era esa la sensación que se transmitía por culpa de la ambientación. En *Crysis*, por el contrario, había zonas de mar abierto donde podías nadar sin límites, así que nuestra intención era llegar a un término medio."



» "TODO SE BASA EN LA TENSIÓN: LAS COSAS QUE NO VES. ES LO QUE QUERÍAMOS HACER. JUGAR CON EL MIEDO DEL JUGADOR"
ADAM DUCKETT, CRYTEK UK

No es que *Crysis 3* sea exactamente una disculpa por los problemas de su predecesor, pero Read, que se unió a Crytek después del lanzamiento de *Crysis 2*, resalta aspectos del juego con los que el estudio no estaba del todo contento. "La primera vez que jugué a *Crysis 2*, era como, 'Ay, Dios. Estoy abrumado. Tengo esta barra de poder, la invisibilidad, todos estos cacharros,'" remarca, haciendo referencia especialmente al multijugador. "Creo que lo que los chicos de Nottingham han conseguido es una curva de aprendizaje más suave, que no haya barreras para entrar en el juego."

Un ejemplo: el Nanotraje se controla de forma más sencilla. Prohet puede correr sin consumir energía de la armadura, y el módulo del traje se activa automáticamente cuando le disparan. Son estas simples mejoras en la mecánica las que marcan la diferencia en esta secuela. Incluso el sencillo acto de agarrar a los enemigos (una de las señas de identidad de la franquicia) ha sido potenciado, tanto para coger un simple objeto como cuando se lanza a un enemigo a lo alto de un edificio. Es un aspecto del juego que se percibe más crudo e intenso ahora, y que permite a los jugadores arrancar puertas de los coches de cuajo y usarlas como escudo, o coger señales de tráfico con cachos de cemento incluidos y usarlas como armas de melé.

Lo que hace el juego es transformar *Crysis* en una experiencia más focalizada, que permite a los jugadopres concentrarse en la intensidad inmediata de los tiroteos y no dispersarse con las posibilidades del Nanotraje. Ha cogido lo que convirtió a las dos primeras entregas en éxitos y apenas ha tocado lo que funcionaba en ellas. Hay un mundo más rico y complejo a los pies del jugador que se ha diseñado solo para que este disfrute de sus habilidades sobrehumanas. Es nada más y nada menos que una bestia más rápida, ágil y natural. Y aunque no se entretiene en exhibir musculatura gráfica, también está claro que va a ser uno de los juegos más potentes en ese aspecto de la próxima temporada.

CRYSIS EN CIFRAS





FORTNITE NO ES LO QUE MUCHOS ESPERABAN DE EPIC GAMES, SOBRE TODO CUANDO ESTOS VIENEN DE FINIQUITAR LA TRILOGÍA SUPERVENTAS GEARS OF WAR. EPIC HA BUSCADO CREAR UN "JUEGO PARA TODO EL MUNDO" QUE, PARA AÑADIR MÁS RIESGO A SU APUESTA, ENCIMA SUPONE EL DEBUT DE SU NUEVO MOTOR, UNREAL ENGINE 4. GAMES™ HABLA CON SU PRODUCTORA, TANYA JESSEN, PARA VER EN QUÉ DEMONIOS SE HA METIDO ESTA VEZ EPIC GAMES.

CUANDO MINECRAFT SE CRUZÓ CON GEARS



Fortnite ha sido durante muchos meses el secreto mejor guardado de Epic, un título con el que han jugado al despiste de prensa y seguidores hasta revelar su condición de embajador de Unreal Engine 4. Admirador confeso de *Minecraft*, es el primer juego con vocación de superventas en emular las bases planteadas por Markus 'Notch' Persson, aunque Epic añade otras influencias al resultado. "*Fortnite* tiene múltiples fuentes de inspiración", nos cuenta su productora, Tanya Jessen. "Con *Fortnite* estamos creando un juego al que muchos de nosotros siempre quisimos jugar, así que la primera influencia son nuestros propios gustos. En lo que respecta a los elementos de recogida de objetos y construcción, siempre tuvimos en mente que el objetivo de este título era conseguir que distintos tipos de personas jugasen juntos, y eso es algo que no se ve a menudo en los juegos actuales: la idea de juntar en un sólo título a los amantes de las mejoras, los RPG y la personalización con los aficionados a los tiroteos. Para nosotros, *Fortnite* suponía la oportunidad para crear una experiencia cooperativa que consiga que los jugadores quieran jugar juntos, independientemente del género o la afición. Podría jugar con mi primo o con mi hermano y, aunque tienen gustos muy distintos a los míos, nos lo pasaríamos en grande".

Esta misión de que el jugador no sea un solitario lleva años siendo un mantra en la casa Epic. Ya desde el principio -aunque sin la variedad o diversidad de *Fortnite*- los pegatiros *Unreal Tournament* se basaban en la comunidad multijugador. La misma premisa se hizo más aparente en sucesivas entregas de *Gears Of War*, donde las excelentes campañas para un jugador se convertían en experiencias cooperativas de primer orden al jugarlas con un amigo, para desembocar en el inefable modo Horda, una de las mejores experiencias multi de esta generación hasta para los que los disparos ni fu ni fa. La diferencia, eso sí, está en el diseño artístico, alejado de las fantasías de poder masculinas que permeaban los viriles pegatiros de Epic y que pueden chocar a los fans, aunque es algo que a Jessen no le

Título: **Fortnite**
Plataforma: **PC**
Compañía: **Por anunciar**
Desarrollador: **Epic Games**
Lanzamiento: **2013**

● La frontera entre construcción y combate no está tan clara como cabría esperar. Sobre todo porque Epic ha prometido que ambas coexistirán tanto de día como de noche.

"FORTNITE ES UN MUNDO PELIGROSO, NO IMPORTA QUE SEA DE DÍA O DE NOCHE"

preocupa: "No creo que Fortnite esté tan alejado de lo que buscan nuestros fans, podremos comprobarlo cuando saquemos el juego. Este título es un proyecto que lleva mucho tiempo en desarrollo, así que cuando nuestros seguidores se acerquen al juego, van a ver que hay mucho de Epic Games metido dentro. Para empezar, nuestro pedigrí a la hora de sacar juegos de tiros, sobre todo la experiencia de los Horda, se deja ver a cada segundo de *Fortnite*. No nos preocupa, sabemos que el estilo artístico es diferente y que no se asemeja a *Gears*, pero estamos convencidos de que los jugadores de *Gears* van a adorar *Fortnite*".

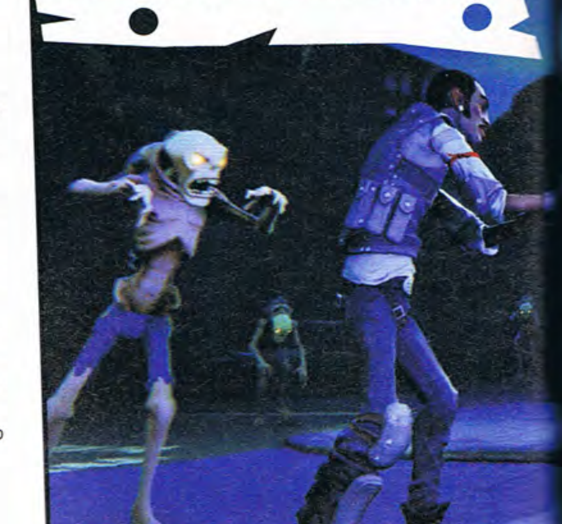
Este monólogo tiene su razón de ser: con el empeño que han puesto en agradar a un público potencial enorme sin asustar a los seguidores obsesivos de Marcus Fenix, *Fortnite* incorpora las mejores mecánicas de varios géneros (pegatiros y rolazos a la cabeza) para crear un híbrido que atrape a cada jugador. No es tarea fácil, de acuerdo, pero es algo a lo que el estudio está dedicado en cuerpo y alma. La pregunta, claro, es si un juego puede incorporar tantos géneros sin perder el enfoque. Una manera de hacerlo es ofrecer a los jugadores la posibilidad de dormir por la noche, táctica familiar para los jugadores de *Minecraft* que, básicamente, esquiva por completo las partes más agresivas del juego. Incluso así, el combate no está totalmente restringido a la nocturnidad, ofreciendo a los ávidos de *GOW* la posibilidad de buscar bronca siempre que quieran.

"Es que *Fortnite* es un mundo peligroso independientemente de la hora del día", aclara Jessen. "Si prefieres recolectar y construir o te va más combatir depende de tus preferencias, no de si es de día o de noche. La diferencia es que dependiendo de cuándo hagas cada cosa habrá distintos riesgos y recompensas asociadas. No es un sistema binario cerrado en el que la mecánica está ligada al día o a la noche: tomas decisiones las 24 horas del tiempo de juego".

Imbuídas de ese espíritu cooperativo, las mecánicas cuentan con una profundidad reseñable en ambos aspectos, con múltiples opciones de personalización que afectarán directamente al estilo de juego propio y al de los compañeros: equipa una ballesta con dardos eléctricos, por ejemplo, y podrás aturdir a los enemigos desde lejos, sirviéndolos en bandeja a personajes más entregados al combate directo. Pero también afecta a la exploración del entorno. añade un gancho al arco y podrás acceder a nuevas zonas (una idea no muy distinta de algo que enseñaron hace poco para *Gears Of War: Judgment*). Variedad aplicable también a la construcción del fuerte, tal vez el punto del juego que más debe a *Minecraft*, con un sistema increíblemente profundo que te permite crear casi cualquier cosa que imagines. Eso sí, los fuertes pueden ser destruidos, lo que implica que quedarse con una simple casita es invitar al desastre, en forma de los principales enemigos del grupo de jugadores: los Cascarones. Descritos por sus creadores como un tipo de no muertos que vieron sus vidas drenadas por una "fuerza superior", de la que sabremos más según avancemos en el juego, estos zombis medio místicos estarán constantemente al acecho con el único objetivo



● El estilo visual se aleja de lo que estamos acostumbrados a ver en Epic. Teniendo en cuenta la influencia que tuvo *Gears*, será interesante ver si *Fortnite* también marca época.



de acabar con vuestra existencia. De momento, solo se conoce una de las especies: el Troll. Emparentado lejanamente con los Tickers de *Gears Of War*, los Trolls usan portales para atravesar muros y, de paso, abrir camino a otros miembros de su clan. Para empeorar las cosas, los muy cabritos te roban los materiales acumulados.

Epic también se sale de la norma al explicar sus planes para extender el universo del juego a medida que pasen los meses, en línea con la principal característica de los MMO: la actualización de contenidos para no quedarse atrás. También es la principal razón para que *Fortnite* sea, de momento, un juego exclusivo de PC. O, como dice Jessen: "Contar con una plataforma flexible que podamos actualizar cuando queramos y en la que nos llegue claramente la respuesta de la comunidad para efectuar cambios era algo irrenunciable. Por eso hemos elegido el PC en primer lugar. Es el formato con mejor respuesta y el que mejor permite la interactuación con la comunidad. Queremos que sea muy accesible, que se pueda jugar a *Fortnite* en los PC que hay hoy en las casas. Como queremos que las personas jueguen juntas, es muy importante que consigamos que el juego no necesite un súper PC".

Todos nos preguntábamos en el E3 qué juego elegiría Epic para desvelar el Unreal Engine 4, pero nadie esperaba que fuese *Fortnite*. Normalmente, Epic elige una superfranquicia morrocotuda para presentar sus motores, como pasó con *Gears Of War* o antiguas ediciones de *UT*, así que el estilo de dibujo animado del juego pilló a todo el sector con el paso cambiado. E implica un cambio de filosofía: en vez de demostrar la potencia bruta del motor, Epic aboga ahora por introducir la facilidad de uso y flexibilidad del mismo a la hora de hacer algo diferente con su tecnología, teoría expuesta por Jessen al afirmar que "lo que intenta *Fortnite* es que todo lo que ves pueda usarse como base para otra cosa, que sea completamente maleable. Es una de las razones por las que decidimos convertirlo a Unreal Engine 4. El prototipo se hizo para Unreal Engine 3, pero con las novedades que se implementaron en UE4, nos dimos cuenta de que nos permitiría llegar mucho más lejos, que daba más libertad a la hora de diseñar un mundo dinámico tanto en jugabilidad como en estilo."

Al igual que *Gears Of War* se inspiró en las capacidades del motor que le vio nacer, la naturaleza adaptable de *Fortnite* obedece a las capacidades del



"NO PUEDO CREER QUE HICIERAN ESTO"

Los juegos que nadie diría que son de Epic

JAZZ JACKRABBIT



● ¿UN PLATAFORMAS colorista inspirado por *Sonic*? ¿De la mano de gente especializada en hacer juegos de tíos duros abriéndose agujeros unos a otros? No sólo lo hicieron, sino que el juego estaba firmado por el mismísimo Cliff Bleszinski. Todo muy bonito, muy adorable y, por supuesto, con un protagonista que, a diferencia de Mario o Sonic, no tenía ningún problema en liarse a tiros con sus oponentes. Que en Epic pueden alejarse de sí mismos solo hasta cierto punto.

FIRE FIGHT

● EN REALIDAD este juego es sorprendente porque no lo conoce ni dios, no por lo que hay dentro. *Fire Fight* fue un matamarcianos isométrico para Windows 95, que nos cuenta las aventuras de un piloto llamado Jaxon (esos nombres de Epic. Esos nombres) dedicado al genocidio alienígena de uno en uno. En 1996 alabaron mucho sus gráficos e iluminación, demostrando que a Epic ser el semental tecnológico les pone desde hace mucho.



AGE OF WONDERS



● A SÁNCHEZ casi le da un ictus cuando se enteró de que este juego de Triumph Studios estaba codesarrollado por Epic. Más que nada porque *Age Of Wonders* siempre fue su clon de *Heroes Of Might And Magic*: perspectiva isométrica, ejércitos fantasy, turnos, estrategia y rejillas, que son los grupos de alimentación que todo pecero necesita para desarrollar su barriguita.

EPIC PINBALL

● AY, LOS tiempos del shareware. *Epic Pinball* triunfó bastante (sus primeras mesas, al menos, que eran gratis), poniendo énfasis en la épica homónima. Un buen número de mesas y, lo más importante, un comportamiento mínimamente realista en el que no nos comíamos los "extraños" que plagaban los pinball de la épica. Eso sí, a cambio, su nivel de dificultad alcanzaba cotas de frustración en los últimos niveles.



SHADOW COMPLEX

● CHAIR ENTERTAINMENT son más conocidos por ser el brazo portátil de Epic con sus Infinity Blade para iPad que por esta joyita de Xbox Live Arcade. *Shadow Complex* es un pedazo de Metroidvania futurista con un nivel técnico que hace salivar desde el primer minuto y una jugabilidad pegada a nuestros años mozos. Lloramos al imaginar lo que podría haber sido uno de los títulos de Iga con este apoyo técnico.

INFINITY BLADE

● EL DEBUT de Epic en iOS, gracias a Chair, dejó a media humanidad con la mandíbula en el suelo al ver que realmente era posible meter el Unreal Engine 3 como base de un juego de iPad. De paso, Epic ha demostrado que los agoreros se equivocan y que un estudio grande puede ganar pasta seria con un juego "de móviles".



el

SAQUEANDO A LOS MEJORES

GEARS OF WAR

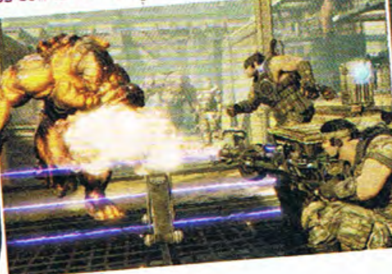


COMBATE

● HASTA QUE le pongamos la mano encima, vamos a tener que fiarnos de lo que nos cuenta Epic, pero de momento nos prometen que todo lo que han aprendido de Marcus y los suyos estará presente en *Fortnite*. Habrá que ver qué cambios han añadido para satisfacer al jugador de rolazos.

APRENDER DEL PASADO

● *FORTNITE* NO existiría en su forma actual de juego centrado en lo cooperativo si no fuera por lo mucho que ha aprendido Epic de la trilogía *Gears*. Lo que empezó como poco más que unos modos competitivos con la vista puesta en Halo, terminó convirtiéndose en las siguientes entregas en el mejor cooperativo de 360: Horda.





PERSONALIZACIÓN DE AVATARES

● HAY UN montón de juegos ahí fuera que ofrecen opciones de personalización, pero el peso que Epic le está dando a la persistencia del personaje elegido desvela la influencia de *Team Fortress 2*. Con que consigan aportar la mitad de lo que ha conseguido Valve, lo tienen hecho. Y sombreros.

TEAM FORTRESS 2



ESTÉTICA

● *TEAM FORTRESS 2* no se alejó del realismo simplemente porque fuera algo chulo, sino porque un estilo caricaturesco aguanta mejor el paso de los años y los avances tecnológicos. Si Epic quiere que *Fortnite* no se quede viejo, hace bien en coger prestado ese truco de Valve. En PC siempre es buena idea copiar a Valve.

MINECRAFT



AMBOS EMPEZARON SU CARRERA EN PC

● ¿PEROGRULLADA? PUEDE, pero aunque Epic presuma de la exclusividad en compatibles, ya veremos cuánto tardan XBLA o PSN en suplicar un pedacito de la tarta en cuanto alcance buenas cifras. Total, a *Minecraft* el salto a 360 solo le ha servido para petarlo en ventas más que nadie también allí...

SAQUEARLO TODO

● EPIC LO tiene difícil para negar la inspiración del superventas indi en este punto. Centrar el juego en el saqueo y adquisición de materiales para construir cosas más gordas y mejores, supone reconocer el triunfo de todo lo que representa *Minecraft*. Y sin Unreal Engine 4 ni leches. En Mojang deben tener un pecho palomo insufrible ahora mismo.

EL CICLO DÍA/NOCHE

● PUEDE QUE Epic haya modificado un poco lo del combate en cualquier momento del día, pero el ciclo día/noche es algo que ya teníamos en *Minecraft*. Es más, los jugadores que sólo querían construir podían evitar el conflicto tras la puesta de sol mediante el expeditivo método de irse a la cama.



FORTNITE IRA A MAS

● PARTE DEL éxito y la longevidad de *Minecraft* vienen de la capacidad de Mojang para hacer caso a las demandas de los jugadores, más exigentes y menos ovinos que los de consolas. Epic ha tomado buena nota de este apoyo a la comunidad, prometiendo un fortísimo apoyo poslanzamiento al juego, no solo en contenido.



"LA ESTÉTICA ES TIM BURTON MÁS PIXAR CON HOMENAJES A LOS LOONEY TUNES"

UE4, aunque sean juegos completamente distintos. En las demos técnicas, el estudio ya ha demostrado que visualmente es intratable cuando se desata, pero puede que la accesibilidad del motor sea la carta que necesitan jugar para repetir el éxito de su predecesor como middleware de referencia de toda una generación de juegos.

"Un buen ejemplo de la accesibilidad es el cielo dinámico", apunta Jessen. "Los programadores disponen los cambios en el color del cielo por la noche y las animaciones de las nubes pero, en cuanto lo han hecho, se lo pasan a los chicos de arte, que pueden determinar las texturas, shaders y sonidos. Cuando el sol se pone, son ellos los que deciden qué luces se encienden en las calles. ¿Cantan los pájaros cuando sale el sol? Incluso el reloj en mitad del pueblo que da la hora del juego... Todo eso lo han hecho directamente los artistas, y es algo genial para todo el estudio".

Tim Burton y Pixar trabajando juntos metiendo homenajes al estilo de los *Looney Tunes*", así define Jessen la estética de *Fortnite*. Aunque no siempre fue así: el primer diseño del juego recordaba más a la Epic más conocida, con un mundo sombrío en ruinas y enemigos aterradores. En vez de dejarse llevar por la ambientación tristona del shooter contemporáneo, Epic optó por su antítesis estética, preservando las mecánicas y guardándose un par de sorpresas para más adelante. Una de ellas bien podría ser la llegada de las microtransacciones, por cierto. Teniendo en cuenta que *Fornite* no llegará hasta bien entrado 2013, Epic sigue experimentando con el modelo de negocio que le acompañará. Aunque de momento no hay nada oficial, la personalización de los personajes y la promesa de incesantes actualizaciones sugieren una aproximación distinta al pagar por el juego final y punto. El propio Bleszinski definió *Fortnite* como "un plato a fuego lento": un juego pensado desde su desarrollo para alcanzar una cierta longevidad y donde el soporte poslanzamiento es parte integral del mismo.

El resultado, de momento, es un juego con luz propia que revela lo mucho que ha crecido Epic. "Como desarrolladores siempre hemos aprendido algo con cada producto que sacamos, ya sea en mecánicas, tecnología o conectividad, conocimientos que hemos podido aplicar a *Fortnite*", presume Jessen. "En realidad, *Fortnite*, como todos los juegos que hemos hecho hasta ahora, nace de querer hacer un juego al que queremos jugar, la única diferencia es que en cada título tenemos más experiencia que aplicar a la hora de hacerlo".

Por eso, aunque no haya duelos de motosierra o cabezas pisoteadas por tanques con patas, *Fortnite* está muy ligado al pasado de Epic, aunque ahora estén con un título abierto a otros géneros y públicos. El mayor esfuerzo que tendrá que hacer el estudio es apelar a sus seguidores clásicos, convencerles de que no les dejan de lado en esta nueva aventura en territorio desconocido. Un mal menor que tendrán que resolver el año viene. Mientras, este arriesgadísimo proyecto tiene en sus manos la posibilidad de cambiar, no solo la percepción de lo que se espera de Epic como desarrolladores, sino hasta los límites de género en los juegos comerciales.

● Los personajes podrán personalizarse, así que no nos sorprendería que el equipamiento de nuestros avatares formara parte de su modelo de negocio.

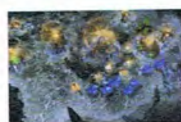
EL REY HA VUELTO

El PC ha vuelto, nenes. Cinco exclusivas que lo demuestran.



WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

● Es obligatorio hablar de *WOW* al mencionar el éxito de la plataforma. Aunque haya perdido gente, todavía puede llenar un país pequeño con sus nueve millones de jugadores. La expansión servirá para aumentar la cifra.



STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

● Vale, es otra expansión y otra vez de Blizzard, pero es lo que pasa cuando no abandonas al PC: que quieren todo lo tuyo, aunque cobres tres veces por el mismo juego.



DOTA 2

● Valve estuvo brillante al fichar este título de estrategia y rolazo en tiempo real al que su comunidad venera como si fuera la tercera venida de Gordon Freeman. Y encima es free-to-play.



GUILD WARS 2

● Hablando de free-to-play, en Guild Wars son tan hipsters que ya aplicaban un modelo parecido hace años. La secuela está arrasando en las listas de venta de todo el planeta. Porque los PC. No. Están. Cerrados. Por. Regiones.

MECHWARRIOR ONLINE



● Una debilidad: Piranha Games ha decidido rescatar del olvido nuestra actividad lúdica favorita y cascarse un free-to-play que tiene todo lo que un hombre pueda desear, en la vida o en el juego: "roboces" gigantes, misiles, rayos láser y planetas hechos cisco.

El precio de la Libertad

Arkane Studios quiere hacer un juego que obedezca a una visión personal. Apoyada en los inmensos recursos del gigante Bethesda, Dishonored ya despunta como uno de los títulos más interesantes de 2012. games™ se ha sentado a hablar con Viktor Antonov de Zenimax y hemos probado el juego para ver si la cosa es para tanto...

Entre las múltiples falacias que la industria del videojuego nos vende un día sí y un día no está la del realismo. No pasa nada, el cine nos vende que las películas de Christopher Nolan están bien y los cómics, que un tebeo de superhéroes cuenta cosas menos importantes que una novela gráfica. De algún modo la industria del entretenimiento tiene que defender el espejismo de la renovación continua.

El supuesto realismo en los videojuegos es una trampa de concepto que, sin embargo, se nos repite una y otra vez cada vez que se habla de la supuesta libertad de acciones de *Dishonored*, en muchos sentidos sin comparación con ningún juego anterior. Sin embargo, hay quien, desde dentro del propio equipo de desarrollo matiza ese supuesto realismo. Se trata de Viktor Antonov, director de diseño visiual de Zenimax y responsable de ese aspecto en *Dishonored*: "No nos interesa el realismo procedural. No me gusta *Far Cry* o *Crysis*, que están basados en una recreación procedural de la realidad." ¿Cómo se plantea *Dishonored* ese realismo del que tanto presume? Fácil: por la vía artística. Según Antonov, "Todo en *Dishonored* ha sido creado por un artista y dibujado a mano." Y de repente, nos encontramos en la posición opuesta: "Somos no-realistas. No nos ajustamos a hechos históricos o a la verosimilitud. Hemos creado nuestro propio mundo, estilizado y onírico."

Es decir, y para entendernos, el realismo de *Dishonored* está en los resortes de la mecánica, que permiten una gran libertad de movimientos, pero eso no ha

salpicado al diseño artístico, que se resiste a ser contaminado por esa tendencia tan molesta de que si vemos un desierto en un juego tiene que ser tan extenso como un desierto real. En resumen, y después de probarlo: *Dishonored* quiere poner ante el jugador tantas posibilidades de elección como en la realidad, pero enmarcándolo todo en un entorno virtual de tintes casi novelescos.

Lo que pretende *Dishonored* es que el mundo en el que nos movemos cambie con cada decisión que tomamos. Es algo que, obviamente, no hemos podido comprobar con la partida de apenas una hora que hemos disfrutado, pero que Antonov nos asegura que funcionará en el juego: compórtate como un animal, asesinando a todo lo que te cruces, y el mundo se volverá más sombrío y agresivo, la IA de los secundarios será más arisca. Dicho de otro modo: tu estilo de juego construirá los matices del mundo de *Dishonored*. Uno de tus poderes es convocar oleadas de ratas que suponen una preocupante plaga para la ciudad: hazlo muy a menudo, y la ciudad y sus habitantes reaccionarán de acuerdo a esa constante presencia de alimañas. Surge el otro palabro mágico en labios de Antonov, después de «procedural»: "La mecánica emergente del juego hace que tengas que dejarte llevar, confiar en él. Cuando empezamos no había una historia escrita, solo un concepto general y unas notas contextuales. De ahí pasamos a crear un mundo de los que ya no se hacen en los videojuegos: un mundo realista y profundo, con mucha atmósfera. En nuestro caso, el diseño artístico, el guion o la historia no existían: empezamos a pensar en los tres a la vez, y así este mundo



■ Que un mundo virtual palpite de forma realista no quiere decir que todo en su interior no pueda parecer salido de una pesadilla demencial. Aquí, otra prueba.

"NO ME GUSTAN LOS JUEGOS QUE HACEN UNA RECREACIÓN PROCEDURAL DE LA REALIDAD"

Viktor Antonov, Zenimax

comenzó a crecer."


La ambientación decadente y recargada tiene buena parte de la culpa de la opresiva atmósfera del juego.

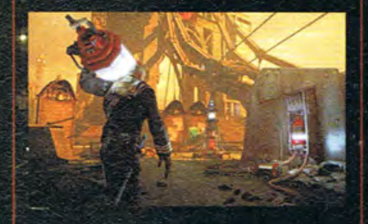
La misión que probamos nos llevó al interior de un baile de máscaras con una doble misión: averiguar quién era nuestra víctima de entre tres damas de la nobleza y, llegado el caso, neutralizarla. Eso, en *Dishonored* tiene múltiples significados: nosotros optamos por retorcerle el pescuezo, porque somos así de brutos, pero el juego puede completarse sin matar a una sola persona. Una empresa complicadísima, pero que *Dishonored* admite como una posibilidad más dentro de sus resortes emergentes. Los finales del juego, de hecho, cambiarán según haya sido nuestro comportamiento durante el juego, y ese es uno de los mayores alicientes de un título sin multijugador para ser revisitado. El otro aliciente surge de la confianza de Antonov en que el propio corazón de la ciudad atraiga lo suficiente como para regresar: "Volver a jugar la misma habitación, la misma esquina, la misma calle de distintas formas hace que la experiencia sea mucho más rica y profunda que volar sin límites por ciudades que, en el fondo, están huecas."

En cualquier caso, esta fue nuestra ruta de entrada en la casa donde tenía lugar la fiesta (tengamos en cuenta también que para que los periodistas percibiéramos la asfixiante multiplicidad de opciones a nuestra disposición, todo el arsenal de armas, habilidades y conjuros estaban desbloqueados): subimos a un tejado a golpe de teletransportación y allí vimos que no iba a ser una empresa sencilla. Las fuerzas del orden merodeaban y un zancudo Tall Boy vigilaba las inmediaciones del lugar. Bajamos a la calle y poseímos a un policía. Muy divertido, pero ¿y qué? El tiempo de posesión pasó, seguíamos fuera del jardín y nos tirotearon bien rápido. Nuevo intento: a los tejados y, desde allí, zambullida en el omnipresente río que bordea la casa. Poseímos a un pez y, sin permitirnos ceder a la tentación de salir al mar y nadar contracorriente hacia el amanecer, nos deslizamos por las alcantarillas hacia los sótanos de la mansión.

Un sencillo puzzle en el que hubo que hacer uso de la capacidad de teletransportación nos abrió las puertas de la fiesta en la que nos encontrábamos en nuestra salsa en cuanto escondimos las armas, ya que íbamos tan embozados como los propios invitados. Conocimos a las tres damas, una de ellas nuestra futura víctima, pero... ¿quién? Conversando con los invitados recibimos la sugerencia de visitar las alcobas de las señoritas, intensamente vigiladas por guardias de seguridad, y después de esquivar una misión secundaria para la que no teníamos tiempo y que consistía nada menos que en un duelo a muerte entre caballeros en el jardín, averiguamos cuál era nuestro objetivo.

> "EL DISEÑO AVANZABA Y RETROCEDÍA ORGÁNICAMENTE, COMO SI IMPROVISÁRAMOS"
> Viktor Antonov, Zenimax


Los diálogos y el comportamiento de los personajes cambiará dependiendo de la moralidad que muestre Corvo.



La seducimos. La matamos. Se nos echó encima la guardia y salimos de allí con una graciosa mezcla de ralentizar tiempo, rajar buches y coger balines de los enemigos en el aire para recargar nuestras armas. Cuando acabamos, y suponemos que a eso se refería Antonov, no queríamos seguir avanzando, sino más bien intentar no matar a la dama, no alertar a los guardias, entrar a la mansión por el tejado. Porque puede hacerse.

En todo momento, hay una tensión subyacente en cada movimiento de Corvo, el asesino sobrenatural que controlamos, ya que en cualquier instante puede ser descubierto y desatarse el caos. Una sensación que



ART ATTACK

El diseño artístico de Viktor Antonov para *Dishonored* es uno de los más arriesgados que hemos visto últimamente en un juego dirigido al público masivo. No solo por su contenido, que ahí ya entran historia, ambientación y otras mandangas, sino por su atrevida combinación de fantasía pop (muy influida por la corriente *steampunk*, tan de moda últimamente), esoterismo para todos los públicos y violencia cruda y descarnada, todo barnizado por una curiosa estética de dibujos animados europeos que suaviza las atrocidades que vemos en pantalla al mismo tiempo que les imprime un sello reconocible. Aún nos queda mucho por ver de la ciudad de Dunwall, pero si el trabajo artístico es tan exhaustivo y fascinante como lo visto hasta ahora, podemos estar ante un entorno virtual que pasará a la historia.

Assassin's Creed lleva años explotando con éxito y que *Dishonored* quiere reinventar con la crudeza propia de la acción en primera persona.

El proceso de creación del juego es descrito por su director artístico comparándolo con la composición musical: "El diseño fue un tira y afloja entre los directores del juego y nuestro equipo. Avanzaba y retrocedía de forma orgánica, como en una improvisación de jazz. Teníamos un equipo muy pequeño (había solo cuatro o cinco personas creando el juego), y nadie les ayudaba los primeros días." Quizás de ahí salga la coherencia estética que detectamos en lo poco que hemos podido ver del juego. Se percibe en esa mecánica que permite tanto el sigilo como la acción directa, tanto la violencia como el crimen traicionero, pero también en los edificios y los decorados, en los lujosos interiores (aunque algo nos dice que no todos serán tan ostentosos) y en las mugrientas calles, que han sido creadas como si, a su vez, fueran interiores. Antonov nos cuenta que "la arquitectura es una de las principales formas de expresión del juego, porque estás viendo edificios por todas partes. Son algo más que un personaje, es donde estás jugando. También la iluminación y la estilización gráfica... esos son los tres parámetros que podemos controlar y a través de los que nos expresamos."

Al final, nos queda la sensación de que lo que puede hacer especial al juego no es tanto la inaudita libertad de decisiones a disposición del jugador con la que Bethesda (lógicamente, porque es el punto fuerte de *Dishonored* desde la perspectiva comercial) quiere vender el juego, sino una mera cuestión de diseño artístico bien planteado. Simplemente, una ciudad diseñada con gusto y estilo, donde cada edificio importa, propicia distintas aproximaciones y distintos estilos de juego. Y la supuesta libertad de *Dishonored* viene de la excelencia en el diseño, no de una decisión tomada en un despacho. Nos gustaría que *Dishonored* fuera así porque nos gustaría que los juegos fueran así.

O como dice Antonov: "los desarrolladores tienen miedo de no tener éxito, pero hay veces en las que llegas a ese punto perfecto entre la accesibilidad y el riesgo". Esperamos poder celebrar ese equilibrio cuando tengamos el juego al fin en nuestras manos.

JOHN TONES

YO TENGO EL PODER

CÓMO EL ESTILIZADO MUNDO DE DISHONORED CREADO POR ARKANE SE ACERCA A LOS PODERES SOBRENATURALES

TIEMPO

CORVO TIENE la habilidad de manipular el tiempo, ralentizándolo para todos los que le rodean. Como todos los poderes en *Dishonored*, puede ser mejorado hasta que Corvo sea capaz de poner el mundo entero en éxtasis.

MINI-HURACÁN

MUCHOS JUEGOS incluyen este poder, pero *Dishonored* permite que Corvo lo use para destrozar puertas. Si esto lo convierte en una trampa mortal para la credibilidad del juego, con unas puertas que se rompen y otras que no, está por comprobar en la versión final.

POSESIÓN

UNO DE los poderes característicos del juego y que funciona de forma similar a la habilidad del moderno Hitman para disfrazarse y pasar desapercibido. Pero Hitman no se puede disfrazar de pez o rata, ¿verdad? Aunque estaría muy bien.

TRANSPORTE

EN LA versión original del juego se le llama Blink, y es la habilidad de Corvo para hacer suaves teletransportaciones que le permitirán sortear distancias cortas. Puede usarse en combinación con el doble salto para sortear distancias aún mayores.

VISIÓN OSCURA

LA VERSIÓN de *Dishonored* de la visión detective de los *Arkham*, pero tratada con cierto barniz mágico alejado de la tecnología extrema de Batman. Un importante detalle es que revela hacia dónde miran los enemigos.



LA MAQUINA VERDE

Con la llegada de Ouya, Nexus 7 y otros dispositivos con Tegra 3, los juegos de Android por fin se ponen las pilas. Títulos con calidad de consola de hace una generación disponibles a precios ridículos y compatibles con una amplia gama de dispositivos. En games™ echamos un vistazo al floreciente combo Tegra/Android para encontrar lo mejor que ofrece la plataforma.

Hace tiempo que a Android se le considera el menú del día en un mundo donde iOS es El Bulli, sobre todo en lo relativo a juegos. Pero esa percepción equivocada está cambiando poco a poco. Una de las razones es la ubicuidad de los dispositivos Android. Aunque empezó como sustrato de los teléfonos Google de HTC, actualmente el robotito verde se encuentra en tabletas, portátiles, sistemas de entretenimiento de automóviles e incluso, en el caso de Ouya, en una consola de sobremesa que aspira a competir con las grandes.

La otra razón del creciente empuje de Android es su similitud con el sector del PC en los noventa: una estructura abierta que permite a los fabricantes competir por crear mejores piezas en una carrera armamentística de procesadores batallando por el gigahercio y el número de polígonos. Aunque el debate sobre quién es el mejor está abierto, la balanza se inclina de momento del lado de Nvidia y su Tegra 3, al menos en lo que a juegos respecta.

Tegra 3 es un chipset de cuatro núcleos pensado específicamente para juegos, integrando todo lo que llevaría una placa normal en un único chip. Elegido por Google para su propia tableta, la Nexus 7, así como por Ouya, este combo CPU/GPU permite un rendimiento inédito hasta ahora en dispositivos móviles y, con él, la aparición de juegos que normalmente asociamos con consolas y PC antes que con tabletas y smartphones. Aunque las comparaciones son odiosas, los juegos multisistema se ven mucho mejor en un Tegra 3 que en iOS. Nvidia ha echado el resto, prestando su apoyo a los desarrolladores y abriendo su propia tienda de apps para los dispositivos que lo equipen: **tegrazone.com**

Por supuesto, a Android todavía le queda mucho camino por recorrer: empezando por esa preocupante falta de exclusivas. Casi todos los juegos de los que hablamos coexisten en ambas plataformas, aunque sean superiores en Android. La ventaja es el bajo precio del que empiezan a presumir los chipset de Nvidia, resultando en dispositivos mucho más competitivos para el bolsillo que los cacharricos de Apple o las portátiles de toda la vida, como 3DS o PS Vita. Si Ouya le da el espaldarazo, las máquinas Tegra pueden comerse el mercado Android. Para empezar, os mostramos una selección de dispositivos y juegos pensados para las tripas de Nvidia.



WIKIPAD

A MEDIO camino entre una tableta y una consola portátil, lo mejor de Wikipad es que viene con su propio mando independiente y configurable para jugar como mejor nos venta. La tableta presume de aumentar las posibilidades de Tegra con una salida HDMI y soporte USB, así como un acuerdo con Gaikai que no sabemos en qué quedará tras la compra de esta por parte de Sony, aunque el vicepresidente de comunicación de Wikipad, Mike Guff, asegura que todo va bien y que la máquina contará con un mando mejor del que habíamos visto hasta ahora. ¿El punto feo? Los 500 pavazos que piden de salida (el 31 de octubre).

POTENCIAL JUGABLE: ★★★☆☆

PARA JUGAR CON ANDROID

¿Y el Galaxy S3? Pues no está porque todas las máquinas de esta página funcionan con Tegra 3, al que Samsung no le hace mucho caso. Eso sí, todos son maquinones pensados para jugar en mayor o menor medida.



HTC ONE X

PUEDE QUE el HTC One X no se concibiera exactamente para jugar, pero este todoterreno Android es una minibestia en lo que a potencia se refiere, un pelín más grande que una tarjeta de crédito y equipado con una pantalla HD 720p. Como solución para todas nuestras necesidades Android, es uno de nuestros smartphones favoritos, aunque claro: sigue siendo un smartphone.

POTENCIAL JUGABLE: ★★☆☆☆



NEXUS 7

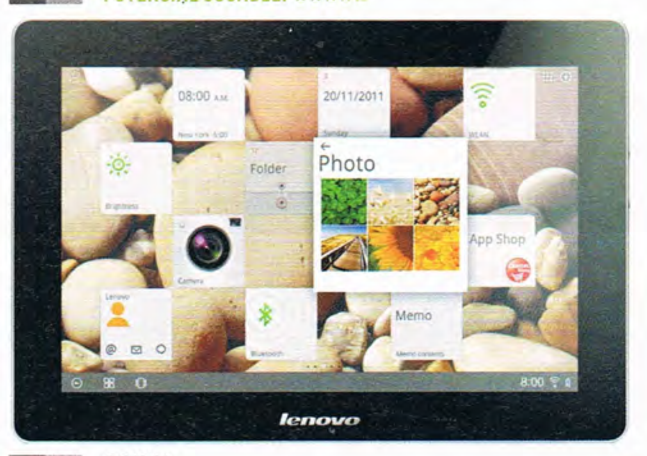
LA TABLETA Android más conocida, desarrollada al alimón por Asus y Google, su principal atractivo reside en su precio: desde 199 euros nos llevamos un buen cacharro portátil con un tamaño entre la tableta y el smartphone que podremos llevar en el bolsillo (si la apretamos un poco). La falta de controles físicos nos deja un poco fríos, pero por lo demás su relación calidad-precio nos gusta mucho. Habrá que ver si Amazon se los merienda con las nuevas Fire HD y el TI OMAP del que tanto presumen que supera a Tegra 3.

POTENCIAL JUGABLE: ★★★☆☆

IDEAPAD K2

LA COMPAÑÍA china todavía tiene que confirmar precio y fecha de salida, pero ya han dejado claro que la K2 está pensada tanto para jugar como para empresa (ahí está el escáner de huella dactilar para seguridad, que es algo que nosotros no solemos necesitar), y que no será precisamente barata: pantalla de 1920x1200 píxeles, salida HDMI, cuatro altavoces para sonido 3D y un buen número de puertos de expansión la convierten en el cruce perfecto entre tableta, ordenador portátil y consola.

POTENCIAL JUGABLE: ★★★★☆



ASUS TRANSFORMER

LA LÍNEA Transformer de tabletas Asus es una de las favoritas del fan del robotito verde, especialmente los más jugones. Viendo su último modelo es fácil entender por qué: el Infinity lleva una pantalla de 1920x1200 píxeles formato 16:10. Que hasta aquí bien, pero cuando se le mete el teclado con batería, más USB y ranura SD, la cosa se convierte en un portátil. Eso sí, por 630 euros a lo mejor merece más la pena pillarse un portátil de los de toda la vida y enchufarse a Steam, pero como solución tableta+laptop es perfecto.

POTENCIAL JUGABLE: ★★★★★

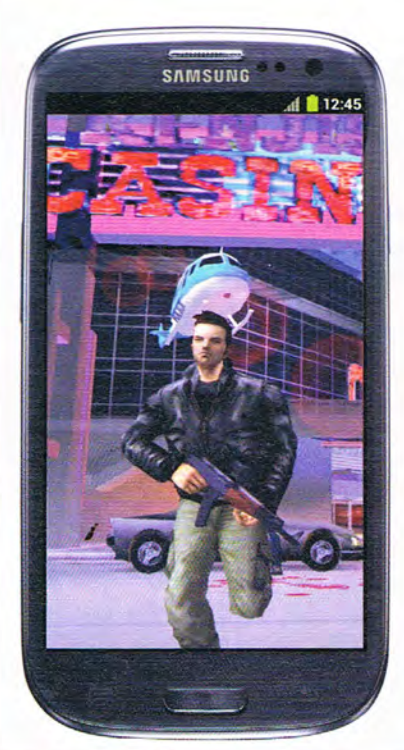
OUYA

Llevamos un pedazo de reportaje en este número sobre la futura consola, pero el resumen para los que no hayan llegado aún es el siguiente: consola de sobremesa Android. Pum. Lo revolucionario -aparte de su Kickstarter- es que la consola es, en sí, el kit de desarrollo y la máquina debug, así que cualquiera puede crear y publicar juegos para la máquina. Por 99 dólares de precio final estimado. Si Ouya puede hacer un tercio de lo que promete, puede cambiar el mapa de las consolas.



NUESTRO TOP 5 DE JUEGOS PARA ANDROID

Los dispositivos Android, sobre todo lo que integran la familia Tegra 3, empiezan a albergar juegazos de alta calidad. Recogemos nuestros cinco favoritos actuales.



DEAD TRIGGER

5



COMPAÑÍA: MADFINGER GAMES DESARROLLADOR: MADFINGE

ESTE PEGATIROS ANTIZOMBI en primera persona es uno de esos títulos de "¿de verdad esto corre en un móvil?". Su potencia gráfica le sirvió para ser uno de los elegidos por Google hace unos meses para presentar su tableta Nexus 7. Sí, sabemos que también está disponible para iOS, pero la versión Android le supera en unas cuantas cosas. La primera, el precio: como el perejil en la frutería. La segunda, el soporte para mandos USB. Y, finalmente, quien lo mueva en un Tegra 3 notará una revolución gráfica: efectos de postprocesado, iluminación avanzada, físicas por hardware... Nuestra parte de jugador tradicional empieza a asustarse con lo que pueden hacer los cacharritos.





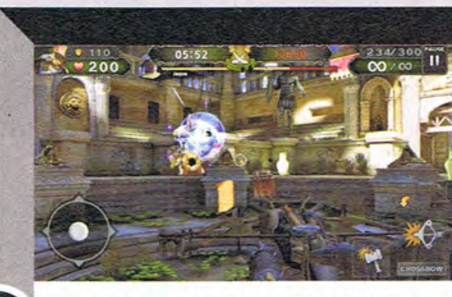
RIPTIDE GP

4

COMPAÑÍA: VECTOR UNIT
DESARROLLADOR: VECTOR UNIT



SÍ, ES VIEJO y no aprovecha las capacidades de Tegra 3, sino de su antecesor, pero *Riptide GP* se ve tan bonito... Sobre todo en la representación del agua, que no solo parece real sino que físicamente se comporta como tal. Es uno de los juegos con mejor soporte para mandos, ora USB ora Bluetooth, para esquivar el impreciso toqueteo en la pantallita. El juego lo hizo el mismo equipo de *Hydro Thunder Hurricane* de Xbox Live Arcade, y el resultado es muy satisfactorio: carreras con más énfasis en el arcade que en la simulación que, si bien no están a la altura de *Wave Race 64*, sirve como sustituto hasta que Nintendo quiera sacarlo en 3DS.



RENAISSANCE BLOOD

3

COMPAÑÍA: NCSOFT DESARROLLADOR: BRIDEA

¿NCSOFT NO HACE MMO? No siempre, y este *Renaissance Blood* es el mejor ejemplo. Tiros sobre raíles inspirado por el ritmo de *The House Of The Dead*. El juego está situado en el Renacimiento que su nombre implica con una trama de la que no nos han quedado claras muchas cosas, pero qué más da, si aquí hemos venido a pegar tiros. De paso, este título es exclusivo de Android equipados con Tegra 3, ya que necesita sus cuatro núcleos para crear una iluminación realista en tiempo real sin precedentes, así como objetos con los que interactuar físicamente. Y, también, masacrar todo lo que se mueva con armas clásicas.

2 GRAND THEFT AUTO III

COMPAÑÍA: ROCKSTAR GAMES DESARROLLADOR: ROCKSTAR

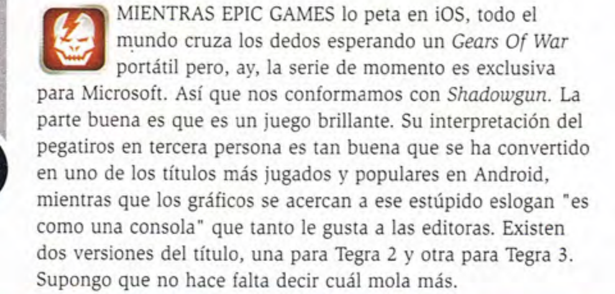




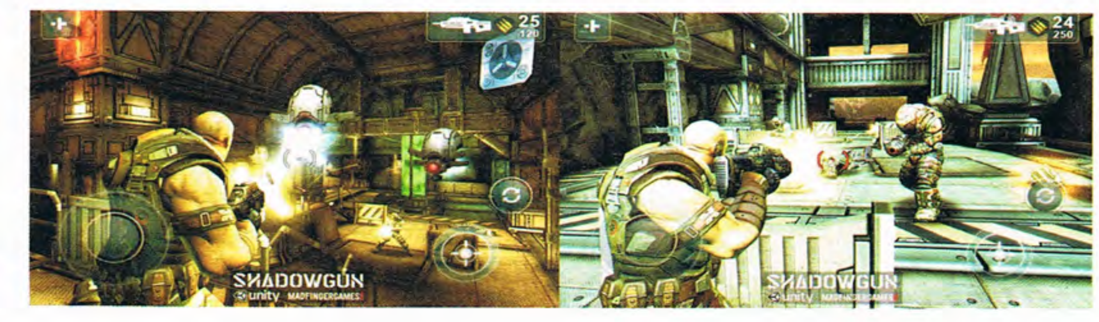
VER UN JUEGO de PlayStation 2 corriendo en un dispositivo móvil ya impresiona, pero que encima Rockstar se haya currado una versión con gráficos de alta resolución ya nos revienta la cabeza. Aunque esta edición décimo aniversario del juego que definió el género de mundo abierto también está disponible en iOS, su versión de Android presenta un número sustancial de mejoras, incluyendo soporte para mandos USB y optimización especial para Tegra 3. Su pantalla de opciones nos recuerda a la de un PC, dando la capacidad al jugador de ajustar los gráficos de acuerdo al dispositivo. Un guiño a la naturaleza abierta de Android que nos gustaría ver en más títulos. Y sí, el juego sigue siendo tan bueno como lo recordábamos.

1 SHADOWGUN

COMPAÑÍA: MADFINGER DESARROLLADOR: MADFINGER



MIENTRAS EPIC GAMES lo peta en iOS, todo el mundo cruza los dedos esperando un *Gears Of War* portátil pero, ay, la serie de momento es exclusiva para Microsoft. Así que nos conformamos con *Shadowgun*. La parte buena es que es un juego brillante. Su interpretación del pegatiros en tercera persona es tan buena que se ha convertido en uno de los títulos más jugados y populares en Android, mientras que los gráficos se acercan a ese estúpido eslogan "es como una consola" que tanto le gusta a las editoras. Existen dos versiones del título, una para Tegra 2 y otra para Tegra 3. Supongo que no hace falta decir cuál mola más.





MÁS DEDOS

No toques la pantalla: botones extra para tu Android



EL CONTROL ES uno de los mayores problemas que lastran los juegos para móviles, especialmente los que intentan recrear experiencias retro o de consolas. Afortunadamente, en Android tenemos más variedad de cacharros que añaden controles físicos que en su rival de la manzanita, incluso dispositivos que ya llevan botonera por defecto, aparte de los consabidos pads USB o Bluetooth. Uno de nuestros favoritos es un mando desarrollado a medias por Nyko y Nvidia, el PlayPad Pro, inspirado en el de 360 y pensado para tabletas; más su hermanito pequeño PlayPad, destinado a móviles con un mando más del estilo de Nintendo 3DS , así como un puerto para albergar el teléfono. Nyko, de paso, tiene una app gratuita disponible llamada Playground, pensada para configurar la gama PlayPad con juegos antiguos que no tenían este tipo de mandos en mente. Muy a favor.

EL FUTURO DE ANDROID TIENE NOMBRE DE SUPERHÉROE: LOS PRÓXIMOS TEGRA

Tegra 3 es el chipset por excelencia de los últimos Android, pero Nvidia ya tiene preparados sus sucesores de aquí a 2014, destinados a satisfacer las crecientes necesidades de nuestros dispositivos portátiles. Aquí tienes un vistazo rápido a las características que han desvelado hasta ahora, con sus respectivos nombres en clave, que los de Nvidia han designado con apellidos de personajes de los cómics de Marvel y DC.

WAYNE
Quad ARM Cortex-A15 MPCore. 24 núcleos dedicados de GPU (para el quad-core) y de 32 a 64 (el octa-core) con soporte para DirectX 11+, OpenGL 4.X, y PhysX 28nm HPL

GREY
Quad ARM Cortex-A9 + más un núcleo de bajo consumo de 28nm HPM Integrará Icera LTE100/ HSPA42 como módem

LOGAN
Quad ARM Cortex-A15 MPCore, acompañado de una GPU mejorada de bajo consumo de 28nm

STARK
ARMv8 (64-bit) por especificar, GPU mejorada

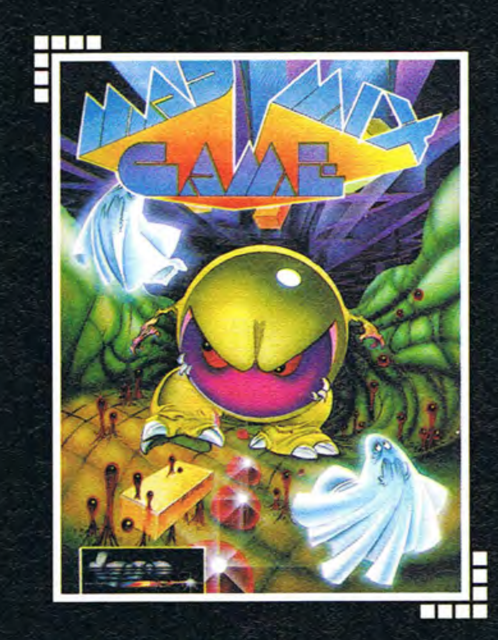
x80
x70
x60
x50
x40
x30
x20
x10

Q1 2013 Q3 2013 2013 2014

8bits
CONFIDENCIAL

Desvelamos los secretos mejor guardados de la época dorada del software español





MAD MIX GAME
Año: 1988
Plataformas: ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Atari ST, PC
Precio: 875 pesetas
Programación: Rafael Gómez
Gráficos: Roberto Potenciano ("ACE")
Música: César Astudillo ("Gominolas")
Ilustración Portada: Alfonso Azpiri
Compañía: Topo Soft



TOPO SOFT NACIÓ EN MAYO DE 1987 como resultado de una lógica y necesaria evolución. Paco Pastor, visionario fundador -junto a Andrew Bagney- de la legendaria importadora y distribuidora Erbe Software, no solo tuvo claro (en enero de 1987) que bajar el precio de los programas de 2.100 a 875 pesetas sería la vía a través de la cual arrancaría definitivamente la industria hispana del videojuego, sino que además no dudó ni un momento en contratar desarrolladores españoles para que su modelo de negocio basado en la distribución abarcara también la faceta de la creación.

Javier Cano y Emilio Martínez, los creadores de *Mapgame* (1985), fueron los primeros pero no los únicos que se incorporaron a la plantilla inicial de aquella Topo primigenia. Después llegó José Manuel Muñoz, creador -junto a Cano y Martínez- del embrionario *Las Tres Luces de Glaurung* en 1986... Mismo año en el que José Carlos Arboiro trajo al mundo el desvergonzado *Ramón Rodríguez, Aventuras y Desventuras de un Punki de Akí*.

Una vez Topo hubo iniciado su andadura vistiendo oficialmente la espontánea rotundidad de su chocante nombre, y con el abracadabrante *Spirits* (1987) de Alejandro André, Miguel Blanco, Fernando Díaz y Javier Cano petándolo mucho en el mercado, Rafael Gómez y Roberto Potenciano ("ACE") modelaron un gozadón lúdico en barro pixelado: *Mad Mix Game*. Son ellos mismos, Gómez y Potenciano, quienes nos relatan la gestación de uno de los mejores títulos de toda la historia del software español.

Cuenta Roberto Potenciano que "corría el verano del año 1985 y acababa de convencer a mi padre para que por fin me comprara un flamante Spectrum+, que acaba de salir, en una conocida tienda de la zona de Embajadores, en Madrid. Yo ya llevaba un año o así comprándome todas las revistas de la época, MicroHobby y demás, y picándome gráficos a mano en una libreta de trabajo píxel a píxel... ya que aún no tenía ordenador. Cuando tenía suficientes animaciones y gráficos apareció un buen día en la mencionada revista un reportaje sobre unos tipos sentados en las escaleras de un cuchitril que se llamaban Topo Soft. Vaya nombre han elegido, pensé... Y en menos de una semana me armé de valor, busque el teléfono de una oficina en la calle Santa Engracia y les llamé. Hablé con un tal Javier Cano, quien muy amablemente me citó para la semana siguiente para que le enseñara todo eso que hacía".

Rafael Gómez ya llevaba algún tiempo en Topo Soft, el suficiente como para haber sido el responsable junto a Ángel García y Javier Cano, de uno de los primeros títulos que la compañía puso a la venta en 1987: *Survivor*. La llegada de Gómez aquella mañana a las dependencias de Topo fue algo accidentada: "bajé del tren que me alejó de Córdoba y me acercó a Madrid, y recién llegado saludé a Javier Cano apresuradamente. Sin siquiera dejar en el suelo las pocas pertenencias que llevaba, la carpetilla de gomas que hasta entonces me había servido para transportar mis dibujos de prácticas de delineación se escurrió desparramando por el suelo de las flamantes oficinas de Topo todos mis proyectos cuidadosamente abocetados. Javier, que lideraba el proyecto Topo por encargo de Paco Pastor, se agachó para ayudarme a intentar organizarlos de nuevo en la vieja carpeta... Si es que alguna vez estuvieron organizados. Entre el caos de folios, cuartillas y trozos de papel de libreta pintarrajeados con un sinfín de astronautas, monstruos, naves espaciales, piezas extrañas y demás bocetos indefinibles, Javier cogió uno: tenía un pequeño comecocos dibujado a lápiz con una enorme boca que estaba a punto de engullir una pequeña bolita. Me miró, y me preguntó '¿y esto?' con cierta sorpresa. 'Nada, una de mis paridas', le dije sin darle importancia mientras seguía recogiendo el resto de papeles. '¿Sabes? Hace un montón de años que no juego al comecocos', me dijo Javier, sonriendo. 'Bueno, no es un comecocos. Es el comecocos del siglo 21', le



Rafael Gómez y Roberto Potenciano, en la actualidad.



Roberto Potenciano, Lead Videogame Graphic Developer en Topo y ahora Director de Aureal 3D y CISNE ESTUDIO.

dije viendo que le había gustado el boceto... Mientras intentaba impresionarle un poco".

Roberto Potenciano continúa relatando sus primeros pasos por Topo: "cuando llegué me encontré una habitación-pasillo llena de teles y ordenadores con Javier liado en mil temas al mismo tiempo, como siempre, y un par de tipos programando; uno de ellos sería mi amigo Emilio. Le enseñé lo que tenía y debió de gustarle porque me dijo que en breve se iban a cambiar a otra zona y que querían que colaborara con ellos en un proyecto piloto. Dicho proyecto, llamado posteriormente 'Hidden Planet', nunca llegó a salir; era una especie de *Stardust* con una nave aerodeslizador que navega sobre un misterioso planeta desértico tipo Dune. Me pusieron en el equipo con un tal Eugenio como programador, algo que siempre agradeceré... Y nos embarcamos en un proyecto durante cerca de un año. Cada semana trabajaba los gráficos en mi casa y los sábados por la mañana se los llevaba a Eugenio a su casa de Carabanchel (no había e-mail). Allí veía cómo habían quedado en el juego los de la semana anterior y definíamos nuevas ideas y conceptos. Así estuvimos cerca de un año, hasta que allá por noviembre de 1987 Javier nos llamó de nuevo y nos ofreció el contrato del siglo en Topo Soft".

"*Mad Mix* ha envejecido muy bien, mucha gente lo sigue jugando y me siguen felicitando 24 años después de su publicación"

Nuevos proyectos, nuevos compañeros de trabajo, nuevas amistades: Rafael Gómez recuerda que "confiaba totalmente en Javier, pero tampoco quería que pensase que era un friki que quería volver a programar un juego 'viejo y superado técnicamente gracias a los potentes ordenadores de 8 bits de 1987' así que rápidamente intenté que se fijase en unos fantásticos dibujos repasados en tinta en los que se veía un pequeño astronauta avanzando por un laberinto de galerías hexagonales y todo expuesto en una perfecta perspectiva isométrica conocida como técnica filmation. Sin prestarle demasiada atención, apartó los detallados bocetos que le ofrecía y me dijo: '¿tienes más dibujos del comecocos?'. 'Sí, creo que por aquí tengo algunos enemigos', le contesté al mismo tiempo que le mostraba un orondo hipopótamo aplastando a un fantasmilla, un primo malo del comecocos con patas que aplastaba las bolitas, y una trampilla pasa-no pasa. Javier me respondió mientras cogía los dibujos: 'esto es muy bueno. Deja que se lo enseñe mañana a Paco, le encantan los comecocos". Prosigue contando Rafael: "los siguientes días fueron frenéticos. Aproveché que tardaban en llegar los flamantes Atari ST con disquetera que usaríamos para programar, y desarrollé todo el proyecto del comecocos que llamé inicialmente 'MaxMixGame' por lo de los recopilatorios veraniegos de los ochenta. En unos diez folios plasmé por escrito un montón de ideas, detalles y bocetos con enemigos, situaciones del juego y algunos laberintos. Javier se los llevó a Paco y a su regreso me dijo que a Paco le había encantado, pero que no entendía casi nada porque además de estar escrito en 'cordobé', era una 'mezcla de locos'..: Y así nació *Mad Mix Game*".

Roberto hace sonar en el magnetófono su cara B particular de la historia: "En Topo,



Rafael Gómez dirige Betafix, una empresa de localización de videojuegos.



En 2012 se cumplen 25 años desde la publicación del primer juego bajo el sello de Topo Soft; la mayoría de sus creadores se han reunido para conmemorar el aniversario con la web toposoft.org



De izquierda a derecha: Roberto Potenciano, el ciclista Pedro Delgado y Rafael Gómez durante la presentación del juego *Pedro Delgado Maillot Amarillo* en 1989.



Uno de los primeros bocetos de Roberto Potenciano ("ACE")

ACE

cada grafista, en esa época éramos dos... Teníamos asignados dos o tres proyectos simultáneos. Yo empecé con uno de gánsteres denominado *Chicago's 30* y un comecocos que luego se llamaría *Mad Mix Game*. Así conocí a Rafa y enseguida congeniamos; me contó el proyecto, que era muy original, y pronto comenzamos a hacer equipo con el *Mad Mix*. La idea era hacer una remezcla del viejo comecocos con conceptos diferentes que aportaran una nueva jugabilidad en el laberinto clásico. Así surgieron las naves que disparan a los fantasmillas, el Hipopótamo Aplastabolas, etc. Algunos de los cuales resultaron un reto en los 16x16 píxeles de que disponía".

Toma el testigo narrativo Rafael Gómez: "llegaron los esperadísimos Atari, y una vez salí de mi asombro al descubrir las posibilidades de guardar mi código en disquetes de 720 KB con su casi ilimitada capacidad, me puse manos al programa con la decisión de llenar todo un disquete con mi código. No podía reutilizar nada del código de *Survivor*, porque en este primaba el poder crear enormes decorados diferentes llenos de colorido y que consumieran poca memoria, mientras que en *Mad Mix Game* tenía que primar la velocidad y un scroll muy suave y rápido".

CON U.S.GOLD HEMOS TOPADO, AMIGO PACO...

Recuerda Rafael Gómez que "al mes de comenzar a trabajar en el código ya teníamos a un envalentonado Mad que recorría un pequeño laberinto engullendo cocos y a unos acobardados enemigos que apenas sí se atrevían a toserle. Fue entonces cuando sin previo aviso descubrí la corbata estampada más horrorosa que jamás haya visto en mi vida colgando del espigado cuello de un guiri barbilampiño trajeado en verde que acompañaba a Paco Pastor. Paco, como buen español, superaba la notable desventaja de altura con su gracia y desparpajo de la que carecía tan notable guiri, del que luego supimos que se trataba de algún alto gerifalte de U.S. Gold. Venía a ver la aventura de Topo; Paco le fue presentando uno a uno cada proyecto, claro que en tan escaso tiempo de desarrollo poco podíamos enseñarle... Pero por suerte, yo ya tenía a Mad danzando y haciendo sus cosas. Nada más verlo, su impertérrita expresión cambió levemente a sorpresa. Paco no paraba de hablarle en un inglés que casi ni comprendíamos, lo que me hacía pensar que el guiri no se estaba enterando de nada".

Pero la barrera idiomática no fue un obstáculo insalvable para los envalentonados españoles. Prosigue Gómez: "el entusiasmo de Paco y sobre todo, sus gestos y una buena dosis de mímica acabaron por contagiar de entusiasmo al guiri que acabó esbozando una leve sonrisilla que culminó en carcajada cuando vio como un cabroncete primo lejano de Mad comenzaba casi por propia iniciativa a espachurrar los cocos embutiéndolos en el suelo. Enseguida acompañé a la carcajada del resto porque yo no recordaba haber programado eso... Paco me dijo luego que el guiri se había marchado para su pueblo encantado con *Mad Mix Game*, y que tenía grandes planes para él. Así nació *Mad Mix Game: The Pepsi Challenge*, que en la caja de su versión inglesa luciría finalmente un estampado sospechosamente parecido a la famosa corbata del guiri".

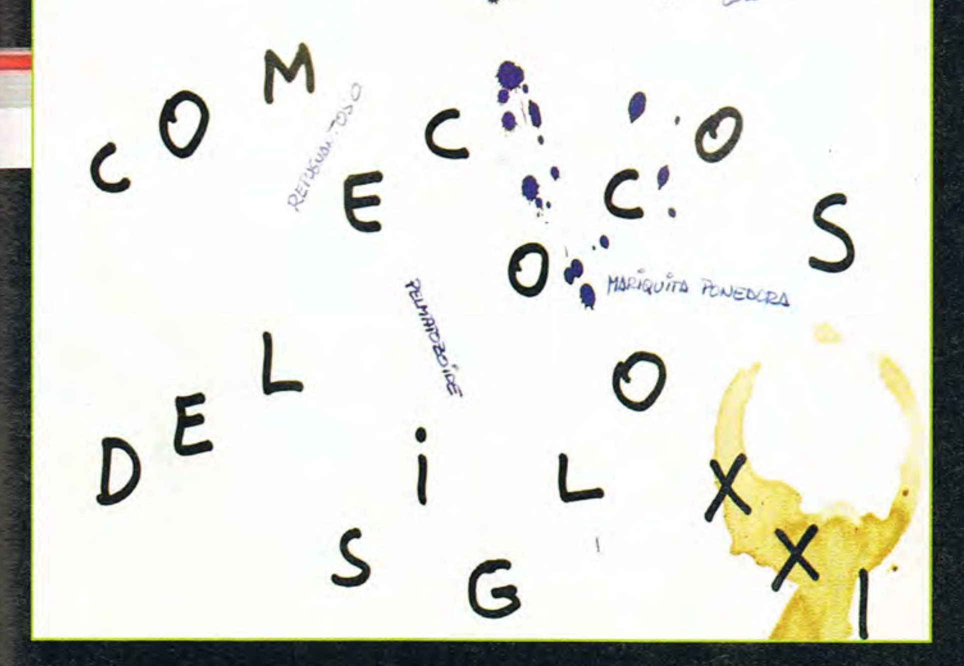
"*Mad Mix* es muy jugable, ese es su secreto. Dediqué mucho tiempo a buscarle el punto de jugabilidad"



"Quisimos hacer de Mad una especie de Dr. Jekyll y Mr. Hyde, de 'super-buenajón' a un malote con pinta de disfrutar de la venganza contra sus enemigos..."



Reunion estelar de miembros de Topo Soft en RetroMadrid 2012: de izquierda a derecha, Eugenio Barahona, Ricardo Cancho, José Manuel Muñoz ("Rambo"), Julio Antonio Gonzalo Martín Erro, Roberto Potenciano y Alfonso Fernández Borro. Adonias solo puede arrodillarse ante tanto talento junto.



"Para cualquier padre todos sus hijos son guapos, pero a *Mad Mix* le tengo un cariño muy especial"

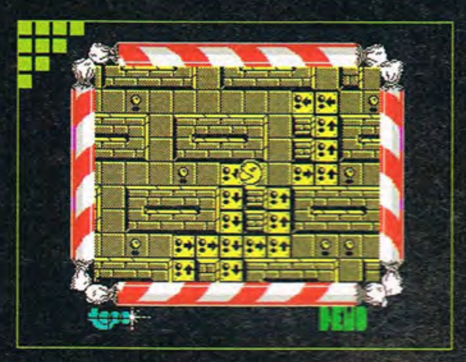
OBRA BIEN ACABADA, MEDIO EMPEZADA: EL DESAFÍO PEPSI

Continúa Rafael Gómez: "durante la locura del cierre del máster era habitual dormir pocas horas. Con la fecha de entrega pisándonos los talones todo parecía ponerse en nuestra contra. Aún estábamos creando laberintos, ajustando la jugabilidad, y evitando que los personajes tomaran vida propia e hicieran cosas absurdas como saltarse los muros del laberinto... Pero la locura final llegó cuando nos dijeron que teníamos que dejar todo. Los ingleses estaban tan encantados con *Mad Mix Game* que lo publicarían conjuntamente con Pepsi, ¡pero había que rehacer el juego!"

Recuerda Gómez con satisfacción que "Pepsi quería introducirse en el mercado de los videojuegos, y le encantaba *Mad Mix* más que cualquier otro juego, pero tenían miedo de toparse con problemas con Namco; así que querían que cambiásemos a Mad, la forma de juego, colocar su logo y hasta los laberintos. Vamos, que querían otro juego a medida y todo ello en una semana. Aceptamos el 'Challenge' de Pepsi y en un par de días les preparamos hasta tres versiones, una de ellas muy simpática de un mono que se comía los cocos... Pero al final se decidieron por un Mad con patuchas que iba aplastando los cocos en lugar de comérselos".

A *Mad Mix Game* solo le faltaba una carátula esplendorosa para salir a la calle y conquistar el mundo. Según Rafael Gómez, "cuando ya teníamos casi ultimado el máster (una grabación en bobina magnética de la que se duplicarían todas las copias), llegaron Paco y el dibujante Alfonso Azpiri para plantear conjuntamente la campaña promocional. Azpiri portaba su enorme carpeta repleta de dibujos, páginas de cómics y la ilustración de *Mad Mix*. Paco le había dicho que aunque en espíritu el juego era un comecocos, en realidad queríamos algo

■ "La Coconave: un homenaje al clásico *Galaxian*".



■ "La idea de los autococos era obligar al jugador a calcular cuándo comenzar con ellos, porque acto seguido nos obligaba a realizar unos recorridos en los que perdíamos el control de Mad".

Mad Men Mix

Un gran juego conlleva una gran publicidad. Al respecto comenta Rafael Gómez que "un juego adictivo con una magnífica e impactante portada parecía ser todo lo necesario para triunfar, pensaba yo reconociendo ahora mi ignorancia. Pero Paco pronto me sacó de mi error, exclamando: 'traedme todo lo que tengáis del juego, ¡vamos a diseñar la campaña que merece *Mad Mix*!'.

Hicimos un despliegue completo de mis dibujos y diseños, y de todos los laberintos y gráficos de Roberto, lo que cubría por completo la mesa de reuniones. Y comenzó la actuación de Paco, como si estuviese en mitad de unos de sus conciertos. No me refiero a que se subiese a la mesa de reuniones a cantar, pero casi; no paraba de hablar de lo importante que era comunicar la idea de un comecocos revolucionario, de algo totalmente nuevo que haría historia y que cambiaría el concepto de los videojuegos, y... Fue entonces cuando en uno de sus impulsivos movimientos, volcó una taza de café poniendo perdido todo y a todos. En ese momento, en medio del caos intentando salvar los papeles, cogió su único folio que había estado garabateando en el escaso tiempo en que no había hablado y lo alzó aún chorreando café mientras decía con entusiasmo: 'esto es justo lo que necesitaba, ¡aquí tenemos la página de publicidad de *Mad Mix*!', y la plantó en mitad del caos de la mesa. '¡Enviadla a todas las revistas!'.

Y así comenzó a publicitarse el juego un par de meses antes de su publicación, con una página de publicidad llena de manchas de café con sus apuntes. Ni qué decir tiene que semejante puesta en escena generó una gran intriga en los medios, que comenzaron inmediatamente a reclamar el juego para verlo".



totalmente diferente, así que no teníamos la menor idea de lo que traería. Tras mantenernos un buen rato en vilo y hacerse de rogar, Azpiri descubrió su secreto: un comecocos con una boca enorme que llegaba hasta su entrecejo, con las patuchas de Mot y devorando bolitas por un intestino gigante, como si de un anuncio actual de yogures con bífidus se tratase. Tras unos eternos segundos sin decir ninguno nada, soltamos casi al unísono: 'icojonuda! No creo que sea la mejor portada de Alfonso, pero desde luego es la más llamativa sin necesidad de incluir a algunas de sus exuberantes presencias femeninas".

¿Proporcionó *Mad Mix Game* éxito y felicidad a sus creadores? Si según dicen, lo primero se obtiene poseyendo lo que uno desea, y la segunda deseando lo que uno tiene, Rafael Gómez y Roberto Potenciano obtuvieron ambos: Gómez asegura que "el juego se publicó en Europa con un éxito arrollador que desbordó todas nuestras expectativas. Hoy día puedo decir que es el juego con el que mejor me lo he pasado jugando, pero sobre todo haciéndolo. Estoy muy orgulloso de *Mad Mix*". Roberto Potenciano rubrica lo dicho por Gómez con su propia opinión personal: "sin duda el proyecto salió bien y nos permitió hacer *Mad Mix 2*, la segunda parte, al año siguiente. Luego vendrían otros: *Perico Delgado Maillot Amarillo, Rock'n Roller, Viaje al Centro de la Tierra, Olimpiadas 92*... Pero aquel primero sentó las bases de una fructífera colaboración en la que disfrutamos cada día que pasamos desarrollando aquellos juegos. Mi periplo en Topo Soft fue una de las etapas laborales más agradecidas y divertidas que he tenido".

ADONÍAS 

"Topo Soft estuvo publicando videojuegos sin interrupción hasta 1995"



Carátula de *Mad Mix Game: The Pepsi Challenge.*



"Las compuertas pasa-no pasa permitían darle con la puerta en las narices a nuestros perseguidores".



"El tanque, un pequeño homenaje a otro clásico: el *Battlezone* de Atari".



El Hipopodoso: "Un power-up muy útil cuando queríamos trasladarnos de una punta a otra del laberinto mientras conseguíamos puntos. Al no comer cocos no era muy práctico".



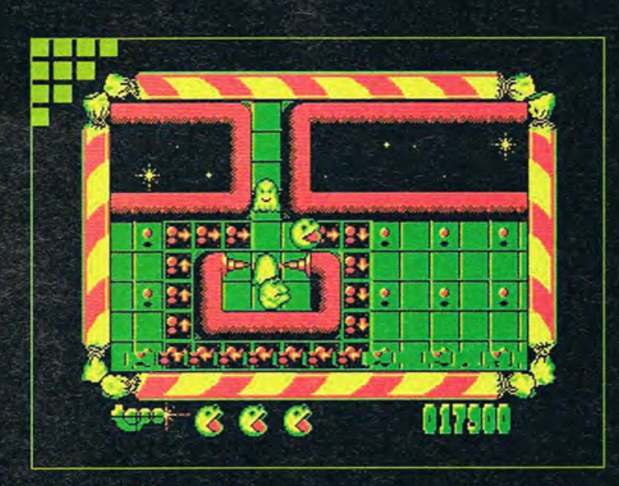
"La versión de Amstrad fue la más colorida, aunque mover tanta 'masa' gráfica ponía a prueba los límites del pequeño micro Z80 al que le costaba a veces mover tantos bytes".



"La de Commodore 64 fue la versión más rápida, tanto que puede que fuese la más difícil de jugar".




"El Repugnantoso era una versión macarra y traviesa de Gonzo de Los Teleñecos".



"La versión PC fue la más limitada al no existir aún tarjetas de vídeo con suficiente potencia gráfica, había que limitarse a los estándares CGA y EGA con esas extrañas combinaciones de colores para daltónicos".

"El resurgir de Topo ha sobrepasado mis expectativas y se está llevando casi todo mi tiempo libre"

"La versión internacional esponsorizada por Pepsi nos obligó a realizar cambios significativos, como ponerle patuchas al Mad o introducir cambios en los laberintos".



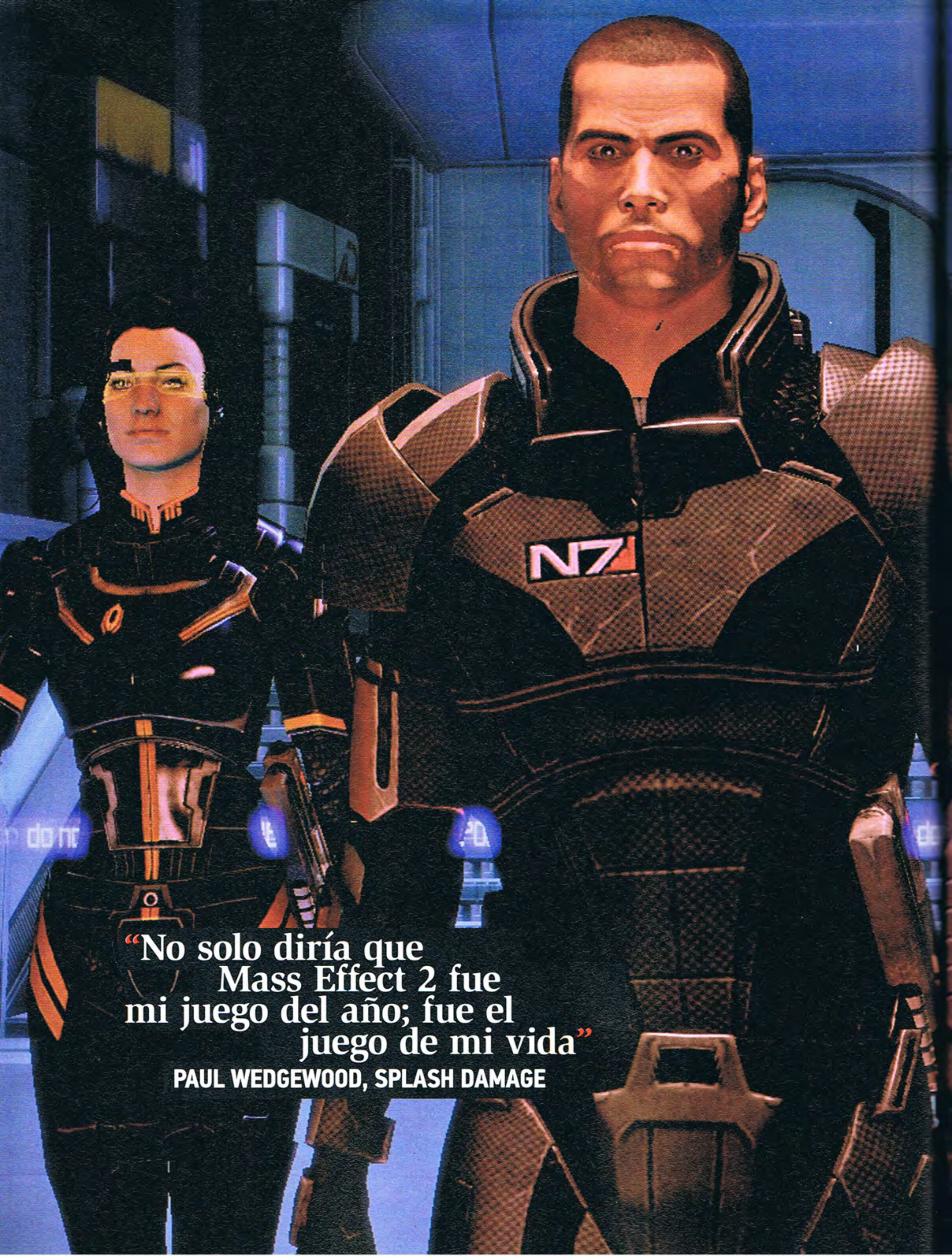
Según las instrucciones del juego, con el Excavatófono "podremos levantar las bolas que el Hipopodoso se ha encargado de hundir en el suelo".



GAME OVER.

Con trajes y a lo Topo

Recuerda Rafael Gómez que "a Paco Pastor lo conocí en persona cuando le presenté mi primer juego en 1986. Se trataba de un juego de naves, aunque más bien podía considerarse un *Arkanoid*; le encantó, y sin más me lo compró... Para no publicarlo. Cosas de Paco: sabía que necesitaba un empujoncillo económico para acabar *Survivor* y ampliar mi necesitado Spectrum de 16 kB a los 48 kB del resto de sus congéneres. En otra ocasión, coincidiendo con mi cumpleaños, me visitó en Córdoba; mi madre casi se cayó de espaldas al ver entrar por la puerta al famoso cantante de Fórmula V, y él casi se cayó de espaldas porque era casi julio y venía trajeado ¡en Córdoba! En el encuentro Paco me presentó el embrión de Topo, y como tenía la habilidad para contagiar su entusiasmo me lo pegó enseguida y decidimos que *Survivor* fuese el primer juego de Topo. La gente se arremolinaba a su salida a las puertas de mi casa para ver al famoso cantante, aunque los ignorantes de la canción del verano se arremolinaban solo para ver a uno 'trajeao' en Córdoba en julio".



"No solo diría que Mass Effect 2 fue mi juego del año; fue el juego de mi vida"

PAUL WEDGEWOOD, SPLASH DAMAGE



POR QUÉ ❤...

Mass Effect 2

PAUL WEDGEWOOD
CEO, SPLASH DAMAGE

Toda la experiencia de Mass Effect *me alucina. Me transportó a un universo increíble, una historia de rol que quita el hipo y unas mecánicas de shooter tremendamente buenas; lo tiene todo. He jugado a los tres y, aunque* Mass Effect *me echó un poco para atrás por culpa de su mecánica de tiro, ese tema lo arregló* Mass Effect 2 *a la perfección. BioWare dio en el clavo con él. No solo diría que* Mass Effect 2 *fue mi juego del año; fue el juego de mi vida. No es que me decepcionara* Mass Effect 3. *Si lo hubiera jugado después de* Mass Effect, *ese hubiera sido el juego de mi vida. Es como ver* El Retorno del Jedi *tras ver* Star Wars *y* El Imperio Contraataca. *No es una cuestión ni un reflejo de la calidad, es que ya no sorprende tanto. Pero sin duda,* Mass Effect 2 *fue con el que BioWare dio un gran paso, un salto de gigante si lo comparamos con el primer título.*

LEON, CHRIS Y COMPAÑÍA MONTAN UNA FIESTA DE LA ESPUMA CON ZOMBIS Y AVIONES DE COMBATE

Resident Evil 6







Arriba: El esfuerzo de haber hecho una pantalla partida mejor habría merecido la pena. Podrían haber sacado los menús a los huecos negros, por ejemplo.

Larga vida al zombi, este ser mitológico de nuestros tiempos que igual sirve para un juego de miedo que para un modo extra en un juego de tiros. Si dentro de unos años, la raza humana se fuera al garete - ¿quizá con un apocalipsis zombi? Recemos para que no - y otros seres inteligentes empiezan a hacer estudios arqueológicos de nuestros restos, estoy seguro de que pondrían al zombi a la misma altura que la mantícora o el unicornio y nos tacharían de supersticiosos. Si siguieran investigando y descubrieran la tremenda presencia del nomuerto en los videojuegos, terminarían llegando a la conclusión de la saga que los popularizó y convirtió en un fenómeno aún mayor de la cultura pop, si eso es posible, fue *Resident Evil*.

No hace falta ser muy listo para ver que aquellos juegos sobre zombis lentos, pasillos estrechos y munición limitada son cosa del pasado. Hace dos números, comentamos cómo la saga ha virado, por culpa principalmente de la bajada de ventas del género de miedo, hacia unas mecánicas de acción y puzles. Y la culpa de esto la tiene el propio creador de la saga, Shinji Mikami, el padre de *God Hand*. Él apostó por la fórmula del zombi lento y, cuando dejó de funcionar, dio un lavado de cara y se sacó de la manga a un rubito con aires de tipo duro, la cámara sobre el hombro y la misión de salvar a la hija del Presidente de los Estados Unidos. Residente Evil ha pasado alegremente de la serie B zombi, a la serie B de acción. Evidentemente, el presupuesto y el tamaño de producción de *Resident Evil 6* lo alejan mucho de la definición clásica de la serie B, pero el espíritu sigue más presente que nunca, sobre todo cuando Leon, ni corto ni perezoso, es capaz de hacer un suplex a un zombi en medio del fragor de la batalla. Se nota que Capcom sabe bien lo que busca, de ahí que haya puesto a trabajar a casi 600 personas en tres campañas (y otra oculta de Ada) para dar a luz a un híbrido perfecto de blockbuster e idas de olla descomunales.

Podría resumir el juego como "las aventuras de tipo duro y señora", aunque no necesariamente el segundo jugador debe ser una mujer. Piers suena francés, solamente. Al igual que su antecesor, la apuesta por el juego cooperativo es total. Todo se hace en compañía, hay que ayudarse, hay zombis y puntos de experiencia de sobra para repartirse, se avanza de zona a la vez y, si uno de lo dos muere, se acaba la partida. Hasta aquí todo igual que *Resident Evil 5*, incluida la pantalla partida, que deja unos huecos en negro gigantes en el televisor y que quitan las ganas de jugarlo acompañado. Aún así, se soporta esta terrible función, porque se disfruta el doble. Hablar con tu amigo y comentar las absurdeces que salen en pantalla no podrán nunca compararse al hablar por micrófono con otro fulano que lo mismo ni te entiende. Pese a no estar implementado del todo bien, se agradece contar con la opción. Jugar On-line, claro, ya es otro cantar. Lo más interesante es que, si configuramos la partida para ello, otros jugadores podrán entrar en los momentos en los que coincidimos con el resto de personajes de las campañas, de modo que nunca juguemos con NPCs inútiles -hola, *Racoon City*-. La experiencia conjunta es bastante satisfactoria y podemos determinarla a nuestro gusto. Yo he jugado con daño de equipo y todo, que lo hace muy entretenido y exigente. De la dificultad, ya ni hablamos, que con un compañero se rebaja bastante aunque los zombis ahora pegan bastante más fuerte de lo que recordaba.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL LEGADO: Las referencias a cada juego de la saga nos sacarán una sonrisita, como ese zombi que nos ha matado y que gira la cabeza lentamente a la cámara que está a sus espaldas...

Cada una de las tres campañas de juego está protagonizada por una pareja diferente y tratan de diferenciarse entre sí por el tipo de enemigo, las localizaciones y, sobre todo, la manera de jugar, porque aunque nos

EL ESPÍRITU DE LA SERIE B SIGUE PRESENTE, CON LEON HACIENDO SÚPLEX EN MEDIO DE LA BATALLA

MEJOR QUE

RESIDENT EVIL 5



PEOR QUE



GEARS OF WAR 2



Arriba: Me he pasado el juego yendo con pistola porque si vas con un rifle o una escopeta, los golpes los das con ellos. Yo usaba la 9mm para poder dar puñetazos y patadas voladoras a lo Van Damme todo el rato.

AL DETALLE

GÉNERO: Amanecer de los muertos
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Capcom
PRECIO: 60,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4









EN LA PIEL DEL ENEMIGO

El nuevo modo de juego recuerda mucho a uno que ya existía en *Left 4 Dead 2*. El Modo Agent Hunt se desbloquea una vez acabadas las tres campañas del juego, lo cual es una pena, porque eso significa que no se descubre hasta pasadas unas cuarenta horas mínimo. Digo esto porque al juego le habría sentado bien un modo para desfogarse y no cansarse de la campaña. Aún así, el modo es la leche. Se podrá acceder a otras partidas On-line en el cuerpo de un zombi, con lo que eso supone: movilidad limitada, nuevas formas de ataque, hacerse el muerto, etc. La criaturita de turno podrá mejorarse con los puntos de experiencia del juego y los que vayamos obteniendo al atormentar al pobre único chaval de Soria que tenga el juego e Internet. Como experiencia alternativa a ser el bueno, es toda una novedad.









Abajo: Algo que se ha mejorado de forma increíble son los impactos de las armas en los cuerpos de los zombis: cabezas que se caen, boquetes en el pecho, escopetazos que lo dejan todo perdido... Un gusto.





Arriba: No queremos saber qué clase de hormonas le han dado a este pollo para ponerse así, pero da mucho asquito. Las transformaciones, más de lo mismo. Algunos terminarán con pesadillas seguro.

PÁGAME CON PUNTOS

El modo Mercenarios lleva con nosotros muchos años y es todo un clásico inseparable de los *Resident Evil*. Bueno, inseparable hasta que Capcom hizo un juego de lanzamiento para 3DS donde solo se jugaba a este modo. El caso es que el particular modo Horda de la saga vuelve a hacer su aparición con oleadas de enemigos mamones y resistentes, con el único objetivo de conseguir puntos de experiencia que te ayuden en la campaña. Porque este modo sí está disponible desde el principio. Y se agradece, porque los perks no se consiguen así fácilmente y piden muchos puntos. Los niveles de dificultad se van desbloqueando según vamos superando niveles, pero no hace falta que yo os lo explique, ¿verdad?





encontraremos con las otras parejas en escenarios comunes, el desarrollo de la campaña habrá sido totalmente diferente. La de Leon recuerda mucho a sus dos juegos: *RE2* y *RE4*, porque pasaremos de una ciudad infestada de zombis a las catacumba de una secta. Chris y Piers son de otro palo y van a vaciar cargadores, cobertura mediante y todo. Pese a que su campaña es la menos fiel al tema zombi, es la más intensa y la que mejor ritmo confiere al juego. Está claro a dónde va la saga. Por último, el hijo de Wesker y la niña que rescatamos en *RE2*, ahora más talludita, suponen otro nivel de chulería, de pandilocura y de quítame allá esos muertos, y si no fuera porque no terminan de aclarar qué puñetas pasa con el virus C y todos los acontecimientos del juego, habría sido un salto hacia delante en la serie. El control ha mejorado sustanciamente: oh sí, se puede disparar y recargar en movimiento. Por poder, se pueden hasta esquivar golpes, tirar por el suelo y girar haciendo la croqueta y hasta hacer contraataques a los zombis. Todo el catálogo de golpes que se puede propinar a los enemigos son un añadido muy, pero que muy satisfactorio al juego. Si bien en los demás juegos teníamos la opción de sacar el cuchillo y hacer lonchitas de zombi, en *RE6* se apuesta más por hacer carne picada a lo animal. Tanto Leon como Chris son unos animales capaces de propinar los golpes más barriobajeros que he visto en un videojuego. El puñetazo de Chris o la patada voladora de Leon hicieron que no solo sacara la pistola cuando se me acababa la fuerza. Y es que con las mejoras (sí, el juego tiene perks como en *Call of Duty*) resulta más efectivo tirar el zombi al suelo y acercarte para pisarle la cabeza. De verdad que toda la mecánica de golpes me hizo pensar si esto no sería más divertido sin pistolas y solo a puñetazos, algo que, por otro lado, no deja en demasiado buen lugar a lo que realmente caracteriza al juego: el pegar tiros.

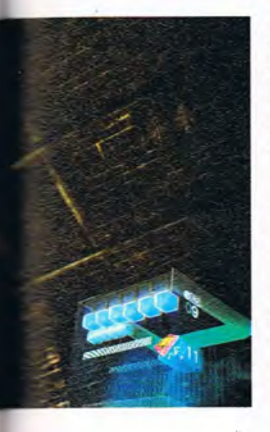
FAQ

¿CUÁNTO DURA?
Demasiado, casi cuarenta horas. Cada campaña cuenta con capítulos de alrededor de dos horas en dificultad normal.

¿QUÉ MODOS DE JUEGO TIENE?
Al ya clásico juego paralelo Mercenarios para conseguir puntos y desbloquear armas, se suma el modo Cazador, donde tomamos el papel de un zombi y podemos invadir partidas ajenas para incordiar a algún guiri desprevenido.

¿DÓNDE ESTÁ ADA?
Su campaña se desbloquea al pasarse las otras tres.

RESIDENT EVIL 6 ES UN GRAN SHOOTER, PERO ASPIRA A ALGO MÁS, A UNA ESPECIE DE JUEGO DE ACCIÓN QUE DÉ MIEDO, NO CONSIGUE FUNCIONAR EN LO SEGUNDO PESE A SU LEGADO



Pero no me malinterpretéis: *Resident Evil 6* es un gran shooter, pero aspira a ser algo más, a una especie de juego de acción que dé miedo, y no consigue funcionar en lo segundo pese a su legado. Ellos inventaron esta fórmula de la cámara sobre el hombro con *Resident Evil 4* y, aunque saben explotarla muy bien, no han imprimido al juego suficiente ritmo. Sí, es un juego espectactular por momentos, con mucha explosiones, enemigos, carreras al filo de la muerte y situaciones in extremis varias. Sin embargo, hacer que la mayoría de estos momentos funcionen con QTEs es todo un fallo. Desde el prólogo ya nos deja claro que pulsar de manera sincronizada botones o con un timing específico va a ser muy importante, y es un problema que de una maldita vez debería solucionarse. Un juego de acción debería ser un no parar, y los eventos de botoncitos, lo quieran o no, nos roban el momentum y solo sirven para sorprender al incauto que se cree que está viendo una película en lugar de jugando a la consola. Aún con todo, defenderé a muerte todos estos momentos de locura gratuita y sin sentido que nos regala el juego, muy made in Japan, muy fiel a la esencia original de 'esto pasa por que sí y punto'. Que Chris pilote un Harrier en paralelo mientras apoya a misilazos a su compañero en tierra o que se suba a lomos de un zombi de 20 metros para matarlo a cuchillo, es lo más.



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LA PANTALLA PARTIDA: Es una pena que el modo a pantalla partida esté tan desaprovechado. Como en Resident Evil 5, habrá grandes huecos en negro desaprovechados y las pantallas serán muy pequeñas.

El juego pone el resto de la carne en el fuego con un par de modos extra de juego [ver recuadros] más una campaña adicional protagonizada por Ada, también muy al estilo de *RE4*, que queda como el juego más influyente. Es fundamental para entender los sucesos y por qué Ada parece una zorra bipolar todo el rato. Y es que esto de la bipolaridad es un poco el sentimiento que deja el juego en el cuerpo. Por momentos, me sentía frustradísimo por la acción mal llevada, los pasillos por los que solo tenía que correr viendo cómo un monstruo gigante amenazaba con merendarme o con las secuencias de botones hasta para quitarme de encima al más inutil de los zombis. Y no entro en detalles con estos últimos porque no puedo ni llamarlos zombis y su diseño es absurdo, para mal, repetitivo e incomprensible al final del juego. ¿Un infectado manejando aviones? Dios. Los jefes finales, gracias a Crom, sí son algo reseñable, al nivel de las cosas bizarras y obscenas vistas en *RE4*, aunque sin acento turolense latino. Lo mismo ocurre con los escenarios y localizaciones, que nos dejan indiferentes porque terminan siendo una constante de pasillos con otras texturas. Y aún así, el sentimiento general es de habérselo pasado bien, de haber visto chifladuras geniales y de no haber parado ni un momento pese a sufrir bajones en el ritmo y haber quitado la consola un par de veces de puro cansancio.

Resident Evil 6 es un juego con una escala gigantesca, un blockbuster como pocos se han visto. Sin embargo, es una experiencia irregular. El diseño de cada campaña es diferente y, aunque satisfará a todos los fans, no deja de ser un tipo de juego muy diferente de los clásicos, incluso de *RE4*, en quien se inspira más que en *RE5*. Pero desengañemonos: he disfrutado más con la parte de acción y los súplex locos que con su vano intento de survival horror. La mezcla de estilos está mejor llevada y dividida de lo que cabía esperar, jugar con otros amigos (mejor On-line) es divertidísimo y los modos extra alargan lo que de por sí ya es una experiencia muy dilatada. Dejó de dar miedo, pero tampoco importa.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
UN JUEGO DE ACCIÓN Y ZOMBIS GIGANTESCO

GEARBOX PERFECCIONA SU SUPERFRANQUICIA Y LA LLEVA AL TRONO DE LOS PEGATIROS VIEJA ESCUELA

Borderlands 2



La propuesta del universo *Borderlands* es un universo demencial y macarra no muy alejado del *Zef Side* parodiado por Die Antwoord: una suerte de western donde postapocalpisis y futurismo láser chocan los cinco ante un casting compuesto exclusivamente por hordas de mastuerzos de depuradísima genética cani. O sea, un sitio donde reventar cabezas es casi una obligación moral para acabar con tanto tontolculo alucinado. Gearbox ha poblado su Pandora de nuevas iteraciones de horteras y fauna (y hasta monstruos rocosos con-punto-débil) para llenar morgues con un poco más de variedad que en el primer *Borderlands*, pero ese nunca fue el problema, sino el ritmo: los enormes espacios abiertos de sus juegos convertían la travesía sin vehículos o enemigos en un plomizo corre-corre en el que daba tiempo hasta para la metafísica. Afortunadamente, todo resquicio filosófico en *Borderlands 2* se deja de lado para pasar a la aritmética simple: ¿cuántos malos hay? ¿Cuántas armas tengo? ¿Cómo pueden quedar tantos y yo sin munición? Reflexiones que todo jugador de *Doom* se ha hecho un par de veces en la vida y que, lamentablemente, las últimas generaciones fueron desterrando por otras incógnitas: ¿dónde está el punto de escriptado? ¿Cuándo acabará esta cinemática? ¿Por qué demonios tengo que jugar un multi con esta panda de niñatos gritones?

Bien, *Borderlands 2* se ciñe a los primeros interrogantes y destierra los segundos añadiendo un par de tazas de cosecha propia: conseguir cosas. A la adicción rolera que provoca el botín incesante -aumentado ahora hasta un número tan grande que tendríamos que representar con una potencia de "10 elevado a"- se une un estilo de vida muy de nuestro gusto: el Cabronazo. El Cabronazo es -aparte de una horterísima a la par que acertada traducción del "Badass" original- un tipo que hace las cosas por pilas: dispara mil balas y se da un besito; atropella cien bichos y se mira bien en el espejo; reduce todo a cuerpos humeantes con explosivos, o fuego, o ácido, o electricidad o un asqueroso moco debilitador y se favoritea sus propios tuits. En términos de juego, el sistema Cabronazo es un ranking de cafradas que nos recompensa con bonus y desbloqueables aptos para todos nuestros personajes que consiguen que siempre haya algo que hacer -en teoría son infinitos; en teoría- y que la adicción por "mejores armas, mejor equipo, más niveles" en la que se basaba el original ahora tenga que sumar "más Cabronazo".

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SUS PERSONAJES: Y no hablo de los protagonistas, sino de las secundarios, que podrían salir perfectamente en un cruce con la gente de *Lollipop Chainsaw* o de *God Hand*. Tina Chiquitina es lo mejor del año.

De paso, el guion maneja un humor fino como de película de John Waters y estética ultraviolenta embebida de Aeon Flux. La estética de dibujo animado del primero -como excusa para colar un tremendo gore- se ha refinado aquí hasta dar uno de los estilos más bonitos y deslumbrantes de esta generación, plagados de pequeños detalles que exprimen el UE3 (donde sigue cantando la carga de texturas al empezar un nivel, pero qué se le va a hacer) en un planeta enorme. Y variado. La Pandora western del original ahora nos lleva por terrenos helados, bosques con agua corriente, factorías, ciudades voladores y un despliegue de niveles con el que Gearbox parece que pide perdón por la monotonía del primero. Los escasos momentos de calma están bien para observar la belleza del mundo, pero lo que más nos gusta de la depuración técnica es que está al servicio de la mecánica: tiroteos con manadas de enemigos en número similares a los de un *Serious Sam*, con efectos elementales convirtiendo la pantalla en un vómito letal de arcoiris y los frames ni se inmutan. Excelente, si tenemos en cuenta que la norma del cooperativo es "más jugadores, más bichos, más desmadre". Dicho desmadre viene genial para el Gunzerker, uno de

LOS RANGOS DE CABRONAZO PROMETEN ALARGAR LA DURACIÓN DEL JUEGO MESES





Arriba: ¡Bum! Apuntar a la cabeza siempre trae algo bueno. Pero la IA ha mejorado y ya no parecen un escuadrón de suicidio. ¿Solución? Dispara más.

MEJOR QUE

BORDERLANDS



TAN MACARRA COMO



PAINKILLER



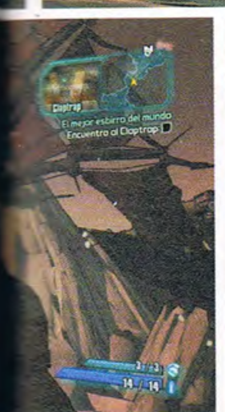
Arriba: Todo lo que se ve en el juego es accesible, aunque para llegar a ese barco pirata que escupe fuego habrá que atravesar hordas de gente de mal vivir. Como en un evento medio del sector.

AL DETALLE

GÉNERO: Santo de los Asesinos
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Gearbox
PRECIO: 60,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4









GARANTÍA DE CALIDAD LETAL

Como ya conté en las previas, Gearbox se ha dedicado a dotar de más personalidad y estética propia, no sólo de características concretas, a cada arma dependiendo del fabricante. Ya no es sólo que los muy soviéticos Vladof (cuyos modelos desbloqueables de personaje no abandonan a mis protagonistas) escupan más balas por segundo que nadie, es que tienen pinta de haber visto el Kursk de cerca, camarada. Las distintas miras y rangos de fuego harán que, en ocasiones, los datos numéricos del arma pesen menos en nuestra elección que las sensaciones que nos transmite su fabricante. O, para que se me entienda mejor, si un rifle de francotirador no tiene un armazón Jakobs, no me interesa, aunque dispare muy fuerte. Evidentemente, cada jugador tendrá sus propias preferencias. Yo aún no sé que subfusiles me gustan más.









Abajo: El juego muestra un gran respeto por los discapacitados: da igual que sean encontrarte mutantes deformes, enfermos mentales o acondroplásicos, todos tienen derecho a morir a nuestras manos junto al resto. Un canto a la igualdad de oportunidades.





Arriba: Los árboles de habilidades, más claritos que lo de su predecesor, se dividen en tres ramas dependiendo de cómo te guste jugar. La progresión, eso sí, es bastante lenta.

PASE ESTACIONAL

A la vista del éxito de los cuatro DLC del primer Borderlands y de la nueva moda de los planes de suscripción que tanto rédito le están dando a gente como DICE, Gearbox ha optado por ofrecer un season pass para asegurar a sus fans toneladas de contenido adicional, en muchos casos sólo accesibles para suscriptores. Eso sí, Randy Pitchford se ha apresurado a asegurar que no rechazan el dinero de nadie y que DLC habrá para todos, empezando por el que más ganas tenemos de ver: la Mechromancer, una quinta clase de jugador con sus sexis miembros cibernéticos y su propio robot asesino. Por lo demás, se esperan ampliaciones de campaña, nuevos límites de nivel y muchas más armas.





los nuevos personajes que comparte con Lobezno estatura, mala uva y vello facial, aunque en vez de garras luce la capacidad de disparar dos armas al mismo tiempo, aunque sean ametralladoras pesadas. El personaje, en sí, define las intenciones del estudio y la única respuesta posible en las situaciones de caos frenético que se suceden con deliciosa frecuencia tras los primeros compases de juego: DISPARA MÁS.

Porque, seamos sinceros, el intento de hacer un juego más táctico o profundo es aparente: los cuatro personajes tienen poderes y habilidades diferenciadas (incluso varios estilos dentro de su árbol de habilidades, que pueden reasignarse en cualquier ciudad) pero más por las risas y el estilo de juego propio que por crear un cooperativo ordenado como el *Fuse* que abre este número. *Borderlands 2* apunta más al "tontaca el último" que al uso coordinado de algo que no sea el gatillo derecho hasta que sangren las falanges. Y sin embargo es de lo más satisfactorio: servidor, que gusta muy poquito de lo multijugador, se ha pasado un tiempo con la partida abierta para que entrase gente -o viceversa- sólo para tener más cosas que matar y para poder ver cómo otros matan a la vez que yo. Digamos que es el primer cooperativo solipsista, donde la interacción entre jugadores no amigos está tan limitada, que no suponen ninguna molestia. Aunque haya tortas por las armas.

El único pero que le pongo a las armas es, tal vez, la incapacidad de fortalecerlas: uno le coge cariño a un set determinado, pero según avanza (o juega en cooperativo) el nivel de los enemigos sube tanto que nos vemos obligados a desechar esa pistola tan bonita que tiraba granadas ácidas por un trozo de hierro estándar que hace cincuenta veces más daño. Un sistema de forja o modificación estética de las mismas lo habría hecho perfecto.

Aunque entiendo las razones: el combate, la esencia de *Borderlands*, es la experiencia más pura que existe en el género hoy día, y las características de las armas (cadencia de fuego, retroceso, precisión, etcétera) a veces suponen una excitante jugabilidad emergente cuando te ves obligado a liarte a balazos lentos e imprecisos contra un mostrenco descomunal dispuesto a partirte el alma como si fuera el estado de bienestar patrio. Ese armamento imprevisible es lo que le da la vidilla al juego, con características añadidas como un fabricante cuyas armas se arrojan como granadas nada más descargarse y casi todos los árboles de habilidad dedicados a llenar aún más la pantalla de balacera lujuriosa. Pero me quejo igual.

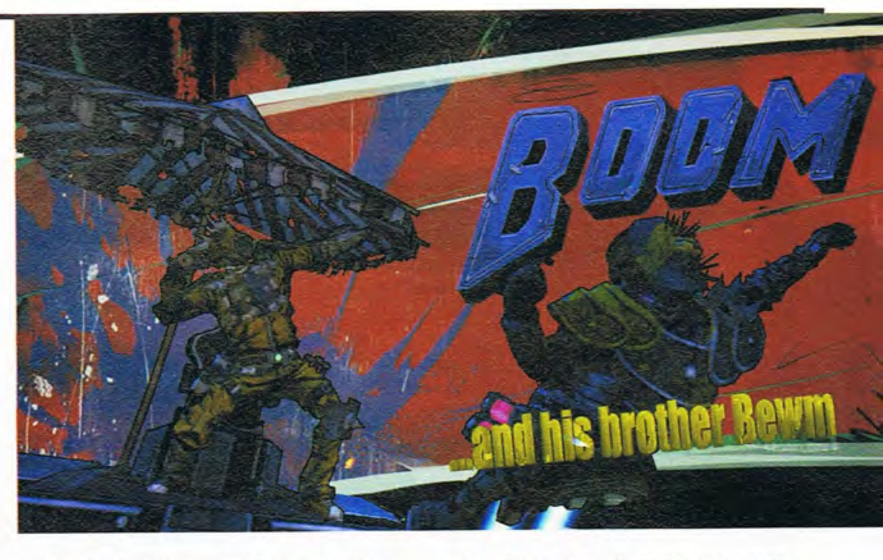
Sobre los personajes no. Las clases de *Borderlands* eran una porquería desequilibrada en la que al final llevaba a Mordecai y que le dieran a los otros tres, pero aquí las cuatro tienen ese algo que me obliga a rejugar hasta que todos tengan nivel 50 (sobre todo con esa ventaja de poder reasignar puntos y contar con los bonus de Cabronazo en los más inexpertos), decantándome especialmente por las habilidades superiores de Axton, el Comando. Un tipo cuyo poder especial es generar una torreta aniquiladora que, bien experimentada, puede convertirse en una bomba atómica de mano, algo muy parecido a lo que contesté en el colegio cuando me pusieron la redacción de "¿Qué es la felicidad para ti?"

Borderlands 2 es inmediato, accesible y, aunque no solventa del todo ciertos momentos de vacío -si te quedas sin vehículo en ciertas zonas ahorras más tiempo reseteando el juego que volviendo a pata-, sí que consigue que sus muchísimos momentos de furia balística revienten la monotonía del género para recordarnos por qué Carmack y Romero destrozaron todo al sacar *Doom*.

En cuanto a los elementos roleros/saqueadores/roguelikes que nos llevan a todos a ponerle el sambenito de *Diablo* con armas, deberíamos pararnos un momento a reconocerles el mérito: conseguir que un sistema con tantas variables funcione correctamente, se implemente en un entorno precioso y detallado y encima sea la juerga padre al disparar no es sencillo. Si recuerdan, hace bastantes años el mismísimo creador de *Diablo* se piró de Blizzard para intentar algo parecido y la despeñada a lo Will E. Coyote que se pegó con *Hellgate: London* no debería olvidársenos fácilmente. Hoy por hoy, *Borderlands 2* es su propio género, sin nadie en el horizonte que pueda hacer sombra a sus conceptos (MMO de tiros unipersonal sería otro), y sólo por su descaro ya debería tener un hueco obligado en nuestra ludoteca.

En el debe, siguen estando unas misiones que sufren los problemas de los mundos abiertos, reducidas tantas veces a ir hasta un punto concreto para matar una serie de cosas y luego tener que volver. Sobre todo en las que no se permite el acceso motorizado -normal, los vehículos siguen siendo demasiado poderosos, y los nuevos nos fascinan: hemos adoptado el término "catapulta de bidones explosivos" como nuevo sinónimo para el sexo-. Pero vamos, que ni las armas, ni el rolazo bajo en calorías ni los personajes ni nada: *Borderlands 2* brilla cuando empiezan a salir malos por todas parte, escapas dos o tres veces de la muerte y finalmente eres lo único que se mueve en una montaña de cosas que antes respiraban. ¿El resto? Golosinas.

JAVI SÁNCHEZ



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UNA FORJA, MÁS ARSENAL: Gearbox se ha esforzado en introducir armas únicas requetebonicas, pero entre que sólo podemos llevar cuatro y que se quedan obsoletas no hay forma de conservarlas...

EL SENTIDO DEL HUMOR DE BORDERLANDS ES NEGRO, ZAFIO Y ESTÁ REPLETO DE OBSCENIDADES, TACOS, INCESTO Y CANIBALISMO. SE AGRADECE EL PEGI 18 A CAMBIO DE EVITAR CONCESIONES.

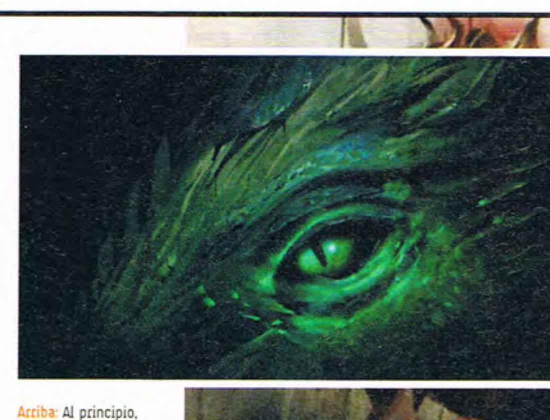
FAQ

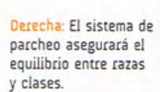
¿DIFIERE MUCHO DEL PRIMERO?
Del juego original sí, de sus excelentes DLC, no tanto. Aparte de mejoras gráficas, armas, los nuevos personajes, y unas seis líneas más de noved... Mira, si te gustó el primero este te va a petar la cabeza. Punto.

¿Y SI NO ME GUSTÓ EL PRIMERO?
Mejor todavía, porque no te pierdes nada. La continuidad en Borderlands no importa, los hechos del primero están de mero trasfondo y este subsana (casi todo de) lo poco que estaba mal en el original.



VEREDICTO 9/10
LA DESMESURA COMO NUEVA ÉTICA DEL SHOOTER. COMPRO.







Arriba: Al principio, la historia contada no parece gran cosa; dragones y poco más nuevo bajo el sol. Pero luego implica y engancha lo suyo...

Derecha: El sistema de parcheo asegurará el equilibrio entre razas y clases.









COMBATE MORTAL

El sistema de combate en *Guild Wars 2* es movimiento puro, acción desenfrenada, un no parar. Golpear, esquivar, cambiar de arma principal a secundaria... Aquí no sirve precipitarse, no tiene sentido lanzarse de cabeza a la batalla aunque se tenga un nivel máximo; se hace necesario aprender qué combinación de armas utilizar, cuándo evitar un ataque enemigo, idear estrategias de combate sobra la marcha... Y aún así, hay determinados jefes de ciertos eventos dinámicos bastante puñeterillos de liquidar.

TYRIA: UNA, GRANDE, LIBRE

Guild Wars 2

La orquesta ruge. Los metales arrojan furia musical hirviendo, las cuerdas se tensan y lanzan flechas melódicas desde la cómoda seguridad proporcionada por un parapeto acústico de magnificente dramatismo amurallado. Mientras la inspiradísima banda sonora escrita por Jeremy Soule empapa el campo de batalla con un chaparrón sinfónico, varios Charr se reagrupan para asestar el golpe de gracia a un enorme dragón. Es fácil sentirse inmerso en la épica ambientación que despliega *Guild Wars 2*: a las pocas horas de juego, el título desarrollado por ArenaNet nos habrá instruido totalmente en el manejo de su vertiginosa mecánica, permeabilizado anímicamente tras mostrarnos un vasto entorno de sobrecogedora belleza, y habrá llegado hasta nuestro corazón tras resquebrajar la coraza forjada con prejuicios que muy probablemente vestiremos. Españoles, *World of Warcraft* ha muerto.

Guild Wars 2 ha llegado al mundo tras sufrir un parto largo y difícil. En marzo de 2007, los responsables de ArenaNet hicieron público que estaban preparando una expansión –que se llamaría *Eye of the North*– y una continuación del exitoso (y también por ellos desarrollado) CORPG *Guild Wars*. Las intenciones de la compañía pasaban por lanzar la secuela a mediados de 2008... Pero en noviembre de 2009 comenzó la crónica de un retraso anunciado, concretamente cuando Jaeho Lee –el director ejecutivo de NCsoft, futuros distribuidores de *Guild Wars 2*– comunicó que hasta 2011 no entraba en sus planes poner a la venta ningún título relevante.

A partir de ese momento, desde NCsoft intentaron arrojar agua gráfica sobre las ardientes ansias de los fans incendiados de deseo por catar el prometido nuevo juego de ArenaNet, mostrando distintas imágenes y vídeos de las profesiones y razas a las que pertenecerían los personajes que algún día podrían controlarse en *Guild Wars 2*; en julio de 2010 conocimos la clase guardabosques, a la especie Norn en febrero de 2011. Lo auténticamente relevante es que las descripciones físicas de cada una de las razas y profesiones se vieron acompañadas con apuntes concretos sobre sus inclinaciones emocionales, dejando patente que los personajes de *Guild Wars 2* serían ellos y su circunstancia. Valga el ejemplo: el diseñador jefe de ArenaNet, Eric Flannum, dijo sobre los Norn que "viven la vida al máximo. Para ellos, el viaje es más importante que el destino, y siempre hay que vivir el momento".

A lo largo de 2011 tuvimos ocasión de disfrutar con más descripciones de las pautas somáticas y psíquicas de las profesiones de ladrón e ingeniero, y lo mismo sucedió con las razas Sylvari, Charr y Asura, efectuadas todas ellas por personal de NCsoft y ArenaNet. Todo lo comentado quedó plasmado de un modo u otro en el juego final, lo cual resultó patente desde su arranque: en el menú de selección de personaje no solo tendremos que componer los atributos físicos de la raza y clase escogida, sino también su personalidad y demás contexto vital, lo que servirá para dar forma a la historia particular que de su vida narrará *Guild Wars 2*. La cuestión es que los muchachos de ArenaNet han sintonizado con su creación hasta el punto de conseguir armonizar perfectamente las profesiones, modus operandi mental y demás vida interior y exterior de los personajes y sus razas, hasta el punto de lograr una experiencia lúdica tan justa y equilibrada que podría decirse que nunca antes había podido disfrutarse de un MMORPG similar en ese sentido. Qué demonios, lo cierto es que hasta la llegada de *Guild Wars 2*, jamás en el pasado pudo gozarse de un juego semejante.

RECOLECTAR MATERIALES, DESCUBRIR RECETAS, SUBIR PROFESIONES Y ARTESANÍAS Y FABRICAR NUESTROS PROPIOS OBJETOS ES UN DESCONGESTIONANTE PASATIEMPO AÑADIDO

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

GRATIS TOTAL: No queremos parecer unos cochinos peseteros, pero tener un MMORPG plenamente operativo sin necesidad de realizar ningún desembolso adicional es el principal elemento diferenciador.





Arriba: Tigres, leones, todos quieren ser los campeones.

Para conseguir un título único en su especie, los desarrolladores se han preocupado de balancear elementos de juego de una forma arriesgada para el productor y agradecible por el consumidor: con intención de no crear diferencias jerárquicas innecesarias entre la base de sus usuarios, los de ArenaNet anunciaron en junio de 2011 que *Guild Wars 2* nunca tendrá expansiones. Antes bien, el título se apoyaría en un servicio de micropagos opcional para el usuario, que sería ampliado con parches, contenidos nuevos y actualizaciones gratuitas lanzadas regularmente. Esto es un sueño hecho realidad para los amantes de los multijugador masivos de rol On-line: un MMORPG que no requiere suscripción mensual, con el gratificante añadido de contar con los textos totalmente traducidos al castellano, soporte técnico en nuestro idioma y un servidor (llamado Baruch Bay) dedicado para España funcionando a tope desde el primer día.

El tremendo interés manifestado por el juego quedó patente cuando en febrero de 2012, NCsoft puso en funcionamiento una web para que quien lo deseara, pudiera registrarse para participar en la primera beta pública de *Guild Wars 2*; en las 48 horas que permaneció abierta dicha web, se inscribieron nada más y nada menos que un millón de voluntarios. Se sucedieron las betas, pusieron en fatiga los servidores y el juego finalmente se puso a la venta. Y entonces se comprobó que *Guild Wars 2* es aún mejor de lo que se esperaba.

AL DETALLE

GÉNERO: Devorador masivo de mundos on fire
PLATAFORMA: PC, Mac
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: NCsoft
DESARROLLADOR: ArenaNet
PRECIO: 54,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1 en adelante



CRONOLOGÍA GREMIAL

UNA SAGA QUE TRANSFORMA LA DIFERENCIA EN PREFERENCIA

GUILD WARS



En abril de 2005 se pone a la venta el borrador de las ideas que ArenaNet desarrollaría en la segunda parte: una apuesta total por la narración en un juego de rol competitivo On-line sin cuotas.

GUILD WARS FACTIONS



ArenaNet continúa perfeccionando la fórmula con la incorporación de misiones cooperativas y nuevas profesiones. La variedad situacional comienza a adquirir protagonismo en abril de 2006.

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH



Expansión auténtica enfocada a ser cinematográfico producto de transición, llegando incluso a presentar razas que continuarán sus aventuras en *Guild Wars 2*; se lanzó en agosto de 2007.

Admitamos que *World of Warcraft* esculpió una serie de mandamientos mecánicos y económicos en las tablas de la ley MMORPG. Pero el suyo es un modelo que funciona a juego recién lanzado, no a tiempo pasado: hay un momento en el que todos los rolazos multijugador en línea agonizan por inanición (los aficionados necesitan que su título favorito sea nutrido adecuadamente con contenido apetecible) o avaricia (el jugador se cansa de pagar / no puede afrontar las dichosas cuotas mensuales).

La primera partida a *Guild Wars 2* arranca progresivamente y sin parsimonia. A los pocos minutos estamos cumpliendo variadísimas misiones a cual más pistonuda, y participar con otros jugadores acaba redundando en eventos masivos que son el despiporre. Es este un juego en el que estás constantemente ocupado, realizando tareas normalmente divertidas y siempre entretenidas; aquí no recorreremos páramos interminables buscando puntos de habilidad o simplemente intentando realizar una actividad mínimamente interesante. En realidad es todo lo contrario: explorar el mundo de *Guild Wars 2* resulta increíblemente placentero, y más aún cuando localizamos puntos de teletransporte que nos permitirán ir de un lugar a otro instantáneamente pinchando sobre ellos en el mapa, evitando de ese modo caminatas inútiles que nos resten tiempo efectivo de juego.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS PUZZLES DE SALTO: Aún no he terminado los que hay, pero seguro que cuando acabe con estos querré más. Una sorpresa inesperada, fantásticamente integrada en el contexto del juego.

Mención especial merecen los eventos dinámicos, los cuales pueden activarse en cualquier momento y, además, afectando a todos los jugadores que se encuentren en una zona determinada; de naturaleza diversa y posibilidades ilimitadas, terminaremos cumpliendo misiones de recolección, escolta, enfrentándonos a un jefe o abatiendo horda tras horda de enemigos. Todo ello y como dijimos anteriormente, con la ley del equilibrio por montera: aunque un jefe esté siendo golpeado por varios jugadores, cada uno de ellos adquirirá con cada impacto acertado la misma experiencia y obtendrán idéntico botín que si hubieran llevado a cabo su enfrentamiento en solitario.

El ajuste de nivel es un detalle especialmente relevante en virtud del cual, una vez más, queda patente el trabajo invertido por los de ArenaNet en contrabalancear todos y cada uno de los elementos del juego: acceder a una zona de un nivel inferior al propio conllevará que el nuestro baje para adaptarse al de dicha zona, pero si sucede lo contrario, no nos aumentarán el nivel si el de la zona a la cual hayamos entrado es superior al nuestro. De este modo se pretende evitar que un jugador que posea un nivel elevado derrote a un jefe con un par de mandobles y deje a verlas venir a otros participantes en la misma pelea que tengan un nivel bajo. Y ya que hablamos de adiciones equilibrantes, no podemos dejar de mencionar la sorprendente inclusión de los puzzles de salto, auténticos rompecabezas plataformeros cuyas piezas serán pedazos flotantes de tierra firme separados unos de otros por retazos desgarrados de un abismo mortal. Es necesario que insistamos nuevamente en la idea de que ArenaNet ha añadido a la base más popular del género muchos detalles que perfeccionan y otros a priori desconcertantes, y tras limar las aristas del *gameplay*, gratificar con graficazos y gratuidades varias y compensarlo todo, por supuesto la desarrolladora pero ante todo los jugadores hemos obtenido un producto-regalo que gustará tanto a aquellos que se enganchan fácilmente a los MMO como a los que ya están algo cansados de tanta reiteración mecánica rolera. Y, por supuestísimo, a quienes en la vida se hayan atrevido a conectarse a Internet para disfrutar un RPG.

EL DE GUILD WARS 2 ES UN MUNDO QUE SE VIVE, QUE TE EMPAPA, LA ALTERNATIVA REAL AL MUNDO REAL

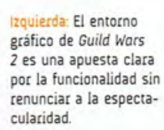
A día de hoy y tras haberse solventado lógicos errores iniciales como problemas para registrar cuentas o eventos plagados de bugs, *Guild Wars 2* está funcionando a pleno rendimiento. La casa de subastas, lugar donde podremos comprar ventajas tales como más espacio en el inventario y que no se encontraba operativa el día del lanzamiento,

FAQ

¿EN SERIO NO TENDRÁ EXPANSIONES?
No. El universo de *Guild Wars 2* es completo en sí mismo desde el momento en que así ha sido concebido por la propia desarrolladora.

¿NO ME ABURRIRÉ?
Imposible. Hay tantísimo por hacer en el juego de serie... Y algunas tareas son realmente complicadas: conseguir todos los logros, convertirse en comandante de WvW...

¿Y ESO ES TODO?
Precisamente: *Guild Wars 2* lo es todo. Es un título en el que no solo se juega, un auténtico simulador de vida disfrazado de MMORPG.



Izquierda: El entorno gráfico de *Guild Wars 2* es una apuesta clara por la funcionalidad sin renunciar a la espectacularidad.





Derecha: Los personajes principales y secundarios están inevitablemente basados en arquetipos, pero su evolución artística y narrativa les confiere identidad propia.

Arriba: Poco importará que (sobre el papel) no te gusten los combates PvP; los de *Guild Wars 2* son tan accesibles, rápidos y directos que te encandilarán.

Izquierda: Las habilidades se ejecutarán independientemente de que tengamos fijado o no un objetivo.

Abajo: Que la historia que el juego cuenta acuda a nosotros sin que tengamos que buscarla o provocarla hará que nos sintamos plenamente libres en un mundo vivo.





LAS PEGAS DEL PAGO

Últimamente estoy escuchando muchísimas reflexiones al respecto de la obligatoriedad del pago mensual en los MMORPG. ¿Qué pasa si no puedo jugar quince días, por la razón que sea? ¿No me puedo ir de vacaciones? Y si me apetece jugar a otra cosa, ¿tengo que seguir sí o sí con el MMORPG de marras porque he pagado la cuota correspondiente a ese mes? Luego está la propia idea de pagar por algo que "ya has pagado": si ya me he comprado el juego, ¿a santo de qué tengo que seguir entregando mis dineros? No digo que no sean quejas relativamente razonables, pero también sé que el servicio On-line sin cuotas de *Guild Wars 2* las ha eliminado todas de un plumazo.

ya ha sido activada. El juego se actualiza todos los días (recordemos: gratuitamente) y los parches se descargan y ejecutan en cuestión de minutos, lo cual asegura que todo lo importante sigue funcionando y, si procede, continúa mejorando: el equilibrio entre clases, mazmorras marchando fetén, cola de espera para acceder a una partida de PvP cada vez más corta, contenido que basta y sobra para PvE a nivel máximo... Con la reciente disponibilidad del cliente (todavía en fase beta) para Mac y la posibilidad de juego cruzado con la versión PC, hay que entender *Guild Wars 2* como un título infinito que empieza pero no termina, en el que entramos y del que no salimos, con el que se conecta y del cual no se desconecta nunca.

Aún con WvW, logros complicadetes, la posibilidad de fabricarse una o más armaduras y otras tantas armas legendarias, y sabiendo que pueden crearse distintos personajes para ver nuevas historias personales, habrá quien haya dado por acabado el juego tras haber terminado la aventura principal, y estén esperando una expansión como excusa para volver a recorrer el hermoso mundo de Tyria; esos jugadores no han entendido *Guild Wars 2*. Esos jugadores no han entendido nada.

ADONÍAS





Arriba: Una de las novedades del sistema Tag, los agarres conjuntos. Cada una de las parejas del juego tiene una forma determinada de realizar estos agarres. Además la energía perdida al recibir un ataque de este tipo no se puede recuperar.

GOLPES DE DOS EN DOS

Tekken Tag Tournament 2

Hagámoslo rápido, definamos la creación de Team Tekken y maticémoslo después: *Tekken Tag Tournament 2* es el título de la saga más completo de la historia. Dos versiones de *TTT2* en su encarnación recreativa han hecho falta para alcanzar el summum del Torneo del Puño de Hierro, el punto álgido de una saga que ha sabido atrapar a los expertos de los beat'em-up con un característico sistema de combate y que los profanos del género siempre vieron con buenos ojos gracias a la facilidad para ganar combates, incluso a los más duchos en el arte de la lucha virtual, mediante la técnica machacabotones.

Trece años han pasado desde la aparición del primer *Tekken Tag Tournament* en su versión recreativa, evolución directa de *Tekken 3* y cuya principal novedad, evidentemente, eran los combates por parejas. Ahora el punto de partida es el *Tekken 6* de esta generación, junto a la posibilidad de los combates "dos contra dos" y todas sus variantes (1vs1, 2vs1 y 1vs2), incluye alguna que otra novedad jugable que hará las delicias de los aficionados a *Tekken* y de todos aquellos expertos en memorizar largos y devastadores combos aéreos utilizando el entorno (que en esta entrega es interactivo de tres maneras diferentes). Porque, no nos engañemos, de un tiempo a esta parte *Tekken* ha tirado por esos derroteros de purista, guiados por la experta mano de Harada.

DETAILS

FORMATO: Xbox 360
OTROS FORMATOS: PS3
ORIGEN: Japon
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: In-house
PRECIO: £39.99
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-4

TTT2 ES EL TEKKEN MÁS COMPLETO, CON MÁS PERSONAJES Y MÁS EQUILIBRADO DE TODA LA SAGA.

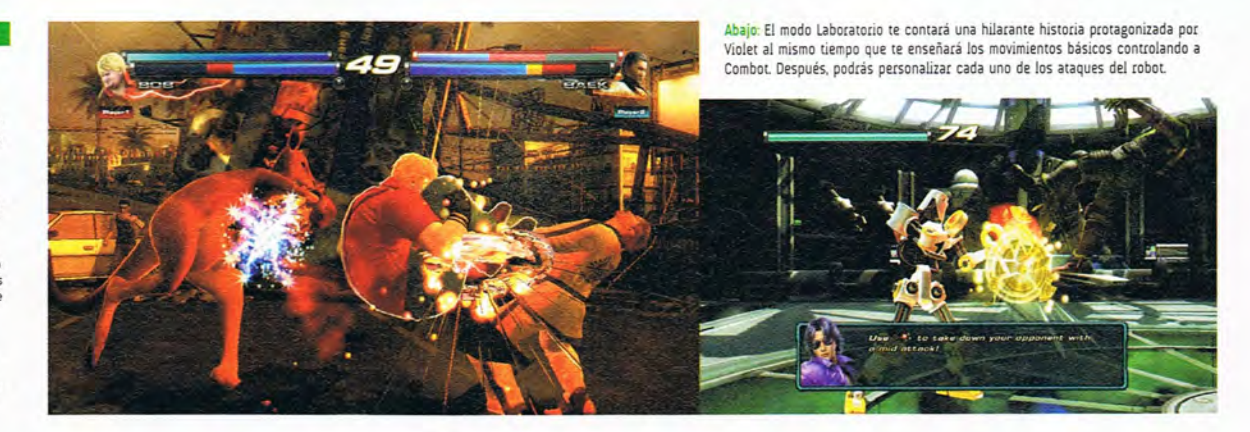
La participación de cuatro personajes diferentes permite la realización de combos entre los dos luchadores del mismo equipo, bastará con pulsar el botón TAG en mitad de un combo (o más fácilmente, tras un juggle), agarres especiales que eliminan cierta cantidad de energía sin posibilidad de recuperarla (cuando un luchador está fuera del ring aumentará lentamente una parte de la energía perdida) y las nuevas técnicas Tag Assault. Para realizar dichas técnicas, será necesario pulsar el botón TAG inmediatamente después de un ataque bound (de los que machacan al oponente contra el suelo tras un combo aéreo); al hacerlo, el compañero "en la reserva" saldrá y tendrás la oportunidad de crear un combo aéreo entre dos luchadores. Si dejas pulsado el botón TAG al ejecutar el Assault, el combo aéreo del luchador que irrumpe en escena será

FAQs

¿CUANTOS LUCHADORES HAY?
De inicio, nada menos que cincuenta. Entre desbloqueos y DLC (gratuito) alcanzará la cifra de 59 personajes.

¿ALGÚN EXTRA CON RESPECTO A LA COIN-OP?
Incluye varios modos de juego Off-line (Time Attack, Survival, etc), el divertido modo Laboratorio y varios personajes extra como Kunimitsu, Michelle Chang, Dr. Boskonovitch, Forrest Law, Angel...

¿SOLO JUEGAS EN TAG?
Puedes elegir jugar 2vs2, 1vs1 e incluso 2vs1 y 1vs2.



Abajo: El modo Laboratorio te contará una hilarante historia protagonizada por Violet al mismo tiempo que te enseñará los movimientos básicos controlando a Combot. Después, podrás personalizar cada uno de los ataques del robot.

Derecha: Los puntos obtenidos en cualquiera de los modos de juego te servirán para personalizar a tu personaje.

totalmente automático. La energía que quita este ataque resulta increiblemente grande, teniendo en cuenta la facilidad con la que se pueden ejecutar los Tag Assault... Aunque a decir verdad, todos los combos aéreos del juego, bien ejecutados, pueden llegar a terminar con más del 50% de la energía del oponente, algo que no será del agrado de todos los aficionados a los juegos de lucha. Otra de las novedades introducidas en el desarrollo de los combates es el aumento de fuerza que el personaje "en la reserva" recibirá si el luchador que está en combate recibe más de la cuenta; un relevo a tiempo puede resultar letal para el oponente.

Tekken Tag Tournament 2 regresa a los tiempos de aquellas gloriosas versiones para PSone de *Tekken*, *Tekken 2* y *Tekken 3*, con todo tipo de extras, nuevos modos de juego y finales en formato video para todos y cada uno de los 59 personajes. La novedad más significativa es la inclusión del modo Laboratorio, que nos entretendrá con un hilarante modo historia protagonizado por Violet (o Lee) mientras nos enseña cada una de las características de su jugabilidad, a los mandos de Combots, un robot de combate, a cambio de una determinada cantidad de puntos. La gracia es que esos puntos pueden canjearse después por técnicas sacadas de todos los personajes del juego, equipando a Combot con los combos, técnicas y golpes especiales que más se ajusten a nuestro estilo de lucha. La mayor ventaja la encontraremos al jugar On-line, ya que si equipamos bien a nuestro Combot, se convertirá en un luchador letal y, sobre todo, impredecible, algo que resultará esencial en los combates contra otros jugadores.
Y ya que estamos, parece que Namco ha aprendido de los errores y ha dotado a *Tekken Tag Tournament 2* de un modo On-line en condiciones; aunque es demasiado pronto y aún le cuesta encontrar partidas con rapidez, prácticamente todos los combates jugados On-line se han desarrollado sin ningún tipo de lag... y los hemos perdido, pero eso es otra historia. Para potenciar sus posibilidades On-line, Namco Bandai ha creado la World Tekken Federation (dando un nuevo sentido a las siglas WTF), una página web en la que podrás crear un perfil y casarlo con tu usuario de PSN o Xbox Live, consultar estadísticas de tus combates, rankings de todo tipo... Y hasta podrás crear o unirte a un equipo de jugadores de *TTT2*.

NOVEDADES

ATAQUES POR PAREJAS

TAG ASSAULT: Clávale un ataque Bound al enemigo y combínalo con el botón Tag. Tu compañero saldrá para que podáis atacar entre los dos al oponente, restándole así una buena cantidad de energía.

Como ya hemos mencionado, *Tekken Tag Tournament 2* es el más completo y equilibrado de la saga, aunque si no estás muy familiarizado con *Tekken* o, más bien, si no eres un fanático de cada golpe y luchador del título de Namco Bandai, no encuentres demasiadas diferencias con *Tekken 6*. El problema que ha tenido *Tekken* desde su cuarta entrega es que ha ido premiando cada vez más a los combos aéreos y a los jugadores que explotan continuamente el mismo ataque "infalible" (un puño "débil" imparable, por ejemplo) hasta encontrar el hueco para el juggle, el consiguiente combo aéreo... y adios a la mitad de la energía. *Tekken* es así; lo tomas o lo dejas. Esperamos que durante los combates On-line demuestres tener unos nervios de acero o una perseverancia sobrehumana, porque de lo contrario es fácil que desesperes y concentres tu diversión en modos como el Arcade, el Laboratorio y en la personalización extrema de los luchadores que Namco Bandai ha introducido en esta nueva entrega.

DOC

EL SISTEMA DE LUCHA DE TTT2

A nadie le pillará por sorpresa que, a estas alturas, el elemento más importante de la saga son los combos aéreos. En Tekken Tag Tournament 2 se ha llegado al punto en el que se premia a los jugadores repetitivos, capaces de mantenerte a raya con un ataque rápido y aprovechar el más mínimo descuido para clavarte un combo aéreo. El problema con Tekken es que a partir de la cuarta entrega se introdujo cierta imprevisibilidad en los ataques (al estilo Soul Calibur) que lo hace aún más complicado, sobre todo jugando On-line.



VEREDICTO 8/10
LA ENTREGA MÁS COMPLETA Y EQUILIBRADA DE TEKKEN

Derecha: Sin darle el bombo que le ha dado Namco Bandai a su Tekken Tag Tournament 2, DOA5 también incluye un modo de batallas por parejas. Abajo: La novedad más importante en el manejo de los luchadores es la inclusión del ataque Power Blow, que empuja al oponente hacia zonas peligrosas del escenario.













LA SEGUNDA JUVENTUD DEL GÉNERO DEVUELVE LA VIDA A UN CLÁSICO DE LA LUCHA 3D

Dead Or Alive 5

¿Quién dijo que la marcha de Tomonobu Itagaki acabaría con la magia de los títulos de Team Ninja? *Ninja Gaiden 3* demostró que, aunque perdió algún que otro elemento por el camino, básicamente su altísima dificultad y ciertos elementos de personalización, supo adaptarse a una nueva generación de títulos de acción en los que priman otros factores como la narrativa y las posibilidades On-line. Con *Dead Or Alive 5*, los desarrolladores de Tecmo Koei han preferido evolucionar la saga en la misma dirección en la que se movió desde sus inicios en la recreativa Model 2 de Sega; no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad (de hecho ha ganado enteros), y las mejoras aplicadas a su motor gráfico y a sus posibilidades, tanto On-line como Off-line, lo convierten en uno de los juegos de lucha de la temporada.

Lo primero que salta a la vista son las brutales mejoras aplicadas a su motor gráfico con respecto a la cuarta entrega, algo que solo podrán comprobar los poseedores de una Xbox 360, ya que *DOA5* es la primera entrega de la saga que aparece en PlayStation 3. La evolución gráfica de la saga ha dado un salto de calidad inmenso, sobre todo en el realismo de las caras (algunos personajes ni se parecen a los de anteriores entregas) y en la espectacularidad de los combates, que ahora transcurren en escenarios más pequeños repletos de detalles y elementos interactivos.

El desarrollo de los combates está marcado, como en anteriores entregas, por la posibilidad de devolver los golpes del oponente; la dificultad reside en que hay que realizar movimientos diferentes para contraatacar puños, patadas y golpes bajos. Si no realizas bien la contra, donde el timing también es un factor importante, podrías encajar un buen combo, así que en ocasiones es preferible cubrirse de los golpes. Ataques, agarres y contras forman un triángulo al más puro estilo "piedra, papel, tijera" que, junto a la posibilidad de realizar todo tipo de combos y de alterar el timing con el que se dan ciertos ataques (provocando una contra a destiempo en el oponente, por ejemplo), conforman una jugabilidad sólida y extremadamente profunda, algo que los aficionados más hardcore de los beat'em-up encontrarán muy atractivo.

EL NIVEL DE DIFICULTAD MÁS ALTO ESTÁ RESERVADO A LOS AUTÉNTICOS MAGOS DEL STICK

Por primera vez en mucho tiempo, la saga ha incluido unos ataques especiales que solo podrán realizarse al cumplir ciertos requisitos; la energía tiene que estar por

AL DETALLE

GÉNERO: Beat'em-up
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Team Ninja
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: No

MEJOR QUE


TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

PEOR QUE


STREET FIGHTER X TEKKEN





FAQ

¿CUÁNTOS PERSONAJES JUGABLES TIENE?

En total son 24 los luchadores que podremos seleccionar una vez desbloqueemos a los personajes secretos como Akira Yuki, Sarah Bryant y Pai Chan.

¿COMO SE MANEJAN LOS LUCHADORES DE VF?

DOA comparte la configuración de control con Virtua Fighter y la integración de los personajes de la saga de Sega es perfecta. Eso sí, manejar a Akira y hacer que sea mínimamente útil en las partidas On-line te llevará meses de práctica.

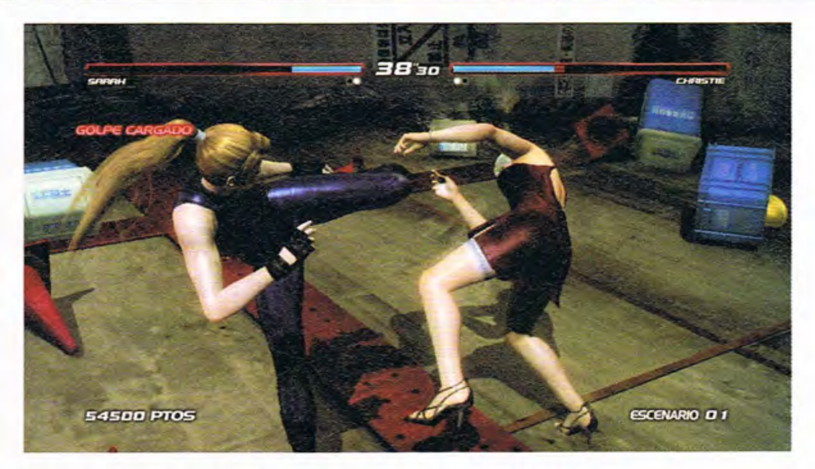
Arriba: Akira Yuki, uno de los personajes secretos, mantiene la dificultad en su control que tenía en Virtua Fighter.
Abajo: El modo historia te obligará a manejar a todos los luchadores del juego y a cumplir ciertos requisitos en cada uno de sus 71 diferentes escenarios.











debajo del 50% y el ataque ha de cargarse durante un par de segundos para poder ser ejecutado. Los Power Blow, que así se llaman, restarán mucha energía al enemigo y además nos permitirán (si tenemos los reflejos para hacerlo) elegir el objeto del escenario contra el que queremos lanzar al oponente para causarle más daño. Porque todos los escenarios del juego cuentan con vallas electrificadas, helicópteros que estallan... y hasta niveles inferiores a los que podremos lanzar al oponente (o ser lanzados) si realizamos la combinación de botones adecuada.

Y si de *Ninja Gaiden 3* decíamos que poseía un argumento más cuidado, *Dead Or Alive 5* no se queda atrás, incluso tratándose de un Beat'em-up; parece que Team Ninja ha aprendido del último *Mortal Kombat* y ha creado un modo historia en el que será necesario manejar a todos los luchadores a lo largo de nada menos que 71 escenarios, cada uno de ellos con su secuencia de presentación, por supuesto. Además, cada escenario nos pondrá a prueba con un requisito diferente, cada vez más complejo, que nos permitirá ganar diferentes insignias para presumir en el modo On-line y acceder a determinados extras, como las versiones *Dead Or Alive* de Akira Yuki, Sarah Bryant y Pai Chan. La oferta jugable de *DOA5* no se queda ni mucho menos en el modo historia: entre sus opciones de juego también destaca el modo On-line, que permite activarlo durante las partidas arcade para ser retado en cualquier momento y la creación de salas para un máximo de 16 jugadores; el modo TAG, que podrá activarse para cualquiera de las modalidades de juego y permite combates de dos contra dos; el modo foto, otra de las novedades, permite reproducir repeticiones de nuestros combates o de la CPU y realizar instantáneas en cualquier momento. Junto a un *Virtua Fighter* en formato digital y el *TTT2* evolucionado sobre su anterior entrega, *Dead Or Alive 5* se confirma como una de las grandes apuestas del género este año.

DOC

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS CONTRAS: La posibilidad de devolver el puñetazo o la patada al oponente ha sido le principal seña de identidad en la saga de Tecmo Koei desde sus inicios, y en DOA5 no podía faltar dicha técnica.

VEREDICTO 8/10
EL REGRESO DE UN MITO DE LA LUCHA

SOCIAL DISTORTION

Rock Band Blitz

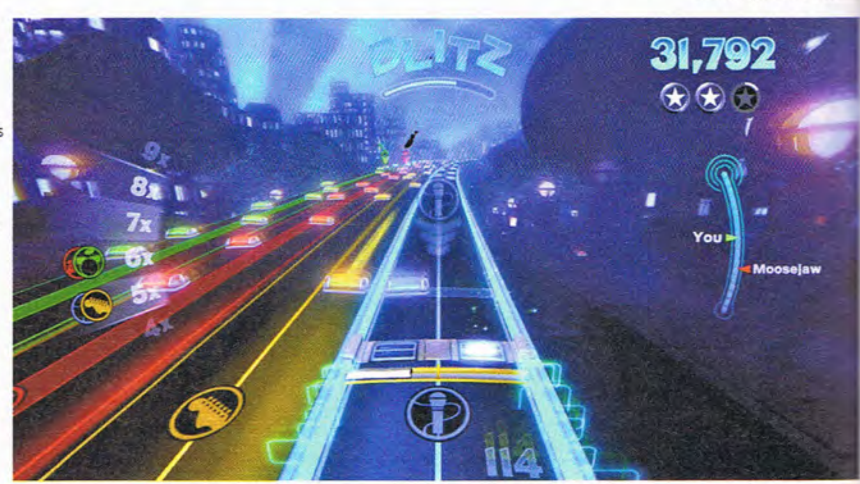
El respeto que se le tiene en esta casa a Harmonix está fuera de toda duda: se sacaron el género rítmico occidental de la manga, ampliando las bases del bemani nipón, y luego generaron toda la fiebre de los juegos de mímica rockera con instrumentos de plástico, dando pie a dos fenómenos muy interesantes: a) se pusieron de moda otra vez los vaqueros rotos, la mítica de la banda de rock mugrienta y las calaveras dibujadas con bolígrafo más allá de entornos videojueguiles y locales de ensayo de mala muerte; b) cuando parecía que su propio monstruo *(Guitar Hero)* les iba a comer se desmarcaron con algo que solo está al alcance de muy pocos: llevar un género al máximo y salir victoriosos del empeño con juegos como *Rock Band 2*, el tope al que se puede aspirar dentro del género de la cacharrería rocanrolera.

Muchos verán *Rock Band Blitz*, por eso, como un retroceso en el concepto del juego musical de Harmonix, pero los que entienden que *Rock Band* era un máximo que no superó ni la propia Harmonix (el teclado de *Rock Band 3* demostró por dónde no era conveniente ir, como también apuntó el fallido *DJ Hero* de la competencia, que sustituyó ritmo y melodía por falsa sofisticación y pose irritante), sabrán que *Blitz* es una prolongación perfecta para la saga. Posiblemente no proporcione ingresos multimillonarios a Harmonix, pero es una señal de que la compañía no se ha visto asfixiada por su propio invento.

DETALLES

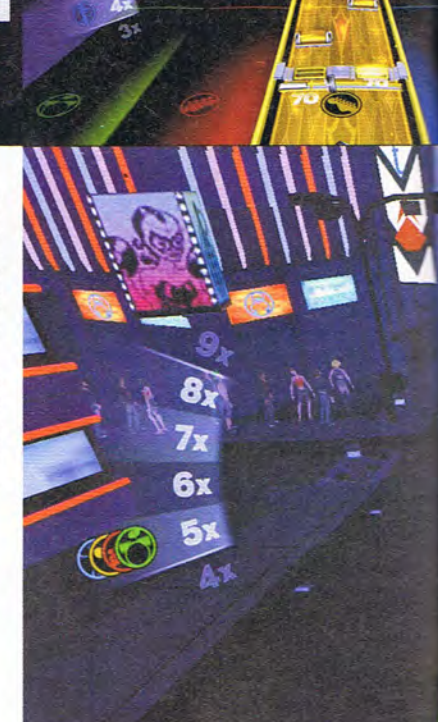
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PlayStation 3
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Harmonix
DESARROLLADOR: Harmonix
PRECIO: 1.200 Microsoft Points
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-2

Derecha: Ese multiplicador x18 refleja las veces que has cambiado de instrumento. Quedarte en una sola pista es de pobres.



Arriba: Una ideaca de *Rock Band Blitz*, cada vez más de moda en juegos de XBLA y PS Store, y poco a poco copiada por sus hermanos mayores, es la de tenerte al corriente de cómo puntúan otros jugadores en todo momento.





.: *Rock Band Blitz* funciona de forma distinta a los juegos clásicos de la serie, y es bueno que los jugadores que vengan viciados de los orígenes de la franquicia dejen atrás las ideas preconcebidas. Esto es algo más sencillo de manejar, pero más complicado de dominar que los *Rock Band* de siempre, donde cada canción era un trayecto lineal que había que tocar, digamos, siendo cada nota un punto. Si fallabas muchos puntos, la canción se interrumpía, pero solo había una forma de tocar bien cada canción: la que imponía el juego. De hecho, las canciones se podían puntuar con un 100% de exactitud y, más allá de eso, gracias a los multiplicadores y bonus por precisión y ritmo, subir algo las puntuaciones. Pero una canción perfecta era una canción perfecta.

En *Rock Band Blitz*, sin embargo, un solo jugador tiene que tocar todos los instrumentos. Con dos botones, a derecha e izquierda del pad, pulsa dos notas distintas por cada pista (solo dos, tanto si se toca la batería como si se está en la pista de voz). Con los gatillos cambia de pista en cualquier momento. El objetivo, por tanto, es ir subiendo los multiplicadores de puntuación de cada uno de los instrumentos y mantenerlos arriba. Y disparar los *power-ups* en los momentos más adecuados, claro, compaginándolos estratégicamente con los *checkpoints* que trufan cada canción. Es complicado de explicar, sí (aunque no de entender desde la primera partida) y, sobre

Arriba: Selecciona con cuidado los power-ups que vas a usar en cada canción. Aquí está claro que debes beneficiarte del infierno que te espera en el track vocal.

Derecha: Mira qué hermosura de power-up púrpura. Tú verás si te conviene comenzar a perseguirlo.

MUCHOS VERÁN EL JUEGO COMO UN RETROCESO EN LA SERIE, PERO ES UNA PROLONGACIÓN PERFECTA





FAQ

¿DE LOS INSTRUMENTOS A CUATRO BOTONES?
Yeah. Dos botones para cambiar de pista, otros dos para las notas.

¿DOS NOTAS? ¿SOLO HAY TEMAS DE DAVID GUETTA?
No, es que solo con esas dos notas haces toda la variedad melódica de las canciones.

NO PARECE MUY COMPLICADO
Y dale con que si la abuela fuma. Ya sabes cómo es Rock Band: te costará sangre dominarlo.

SIGUE LA PISTA

Incluidos en la descarga inicial de *Rock Band Blitz* hay 25 temas nuevos y semi-nuevos jugables en *Rock Band 3*, lo que ya de por sí justifica el precio del juego. Hay maravillas como *The Wicker Man* de Iron Maiden, *One Week* de Barenaked Ladies y la increíble *Death On Two Legs* de Queen. La mayoría están pensados para *Rock Band Blitz*, por supuesto, así que algo como *Raise Your Glass* de Pink puede no ser demasiado interesante de tocar con instrumentos (aunque los fans del rollo karaoke quedarán satisfechos), pero hay unos cuantos temas más rockeros con los que reventar tus instrumentos de juguete.



todo, es complicada la teoría del uso de los *power-ups*, porque solo la práctica determina cuál es la mejor forma de usarlos. Los hay de tres tipos: Overdrive (activados por el jugador, ayudan a eliminar notas sobrantes, entre otras cosas), Note (notas púrpura que serpentean por toda la canción de pista en pista y a las que hay que perseguir) y Track (con puntos extra para instrumentos específicos).

El secreto del juego es que no hay una manera correcta de ejecutar cada tema, como le pasaba a los otros *Rock Band*. Antes de iniciar cada uno, el juego da la oportunidad de adjudicar un *power-up* concreto a cada uno de los tres tipos, y la posibilidad de comprar *power-ups* nuevos con la moneda virtual que el juego otorga después de cada tema. Y como las posibilidades son inagotables porque los multiplicadores son muy variados y está en la mano del jugador decidir en qué momento se mueve por cada pista o qué *power-up* activa, los temas son rejugables hasta el infinito, tal y como sucedía con los anteriores títulos de la franquicia. Es cierto, se ha perdido el componente multijugador y, sobre todo, el elemento de *party game*, pero el hecho de que las puntuaciones vayan a una lista global, que haya interacción con una aplicación de Facebook y que, como en los clásicos, lo que pide el juego no es que te lo acabes (algo que, con 25 canciones y sin Game Over como tal, se hace rapidísimamente), sino que mejores tus propias marcas, otorgan a *Rock Band Blitz* de una vida prácticamente infinita. Aparte de que una vaga, no del todo oficial, pero muy apetitosa promesa de que se podrá importar en un futuro todo el catálogo de los *Rock Band* está ahí, como un obsceno sueño über-rockero.

Harmonix ha revelado cómo tenía pensado que fuera este *Rock Band Blitz* (que se iba a llamar *Synchrony*, nombre que ha acabado siendo para uno de los *power-ups*): tres notas por pista, con pistas de batería más complejas y con la parte de voz modulada con los sticks. Al final se ha optado por un control común para todas las pistas con dos botones únicamente, lo que pone énfasis en lo rítmico y lo accesible (hay solos de guitarra que se tocan como un frenético sprint final *Hyper Sports*, *Combat School* o un machacabotones similar), y le da un carácter intuitivo e inmediato del que quizás carecían las últimas entregas de la serie, que como una vieja gloria del rock sinfónico, había sustituido la distorsión por la parafernalia. *Rock Band Blitz* devuelve al género la velocidad, el frenesí y la emoción de los primeros tiempos de Harmonix.

Bienvenidos, de nuevo, al punk.

JOHN TONES

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MULTIJUGADOR EN DIFERIDO: *Rock Band Blitz* permite la comparación de marcas a través de redes sociales y del propio juego, in situ en el transcurso de cada partida. Pica, pero bien.

VEREDICTO 8/10

REGRESO A LAS ESENCIAS PARA UN GÉNERO «NOT DEAD»

Abajo: Controlar el balón depende mucho de la habilidad del futbolista, no es algo que se haga automáticamente y a correr. Derecha: Elige tu estrategia para lanzar una falta y pillar por sorpresa al adversario. Centrar el balón en busca de un compañero que lo meta entre los tres palos ya no es suficiente.











LA MEJOR EXPERIENCIA DE FÚTBOL HASTA LA FECHA

FIFA 13

Sería muy osado decir que *FIFA 13* no es más que un juego de fútbol actualizado. Vale, su temática, obviamente, es siempre la misma, pero se pueden decir muchas cosas que hacen de este juego una culminación. No, no es el juego de fútbol perfecto, pero poco le queda, pues se han centrado en mejorar todas las novedades de la edición anterior, y el resultado ha sido notable. Sin ir más lejos, el motor de impacto ha recibido un pulido magistral, con lo que ahora las cargas contra los jugadores son mucho más reales y el físico es determinante para ello -intenta llevarte por delante a Balloteli, lo más seguro es que termines tú lejos del balón y él siga tan feliz-.

La IA ha sido otro de los aspectos que más han decidido cuidar en *FIFA 13*. Por un lado, el árbitro ve más y menos a la vez; es decir, a veces puede cometer errores y dejar pitar algo que debería haber hecho o al revés -de vez en cuando, nuestras duras entradas podrán quedar impunes-. Tus compañeros son más independientes a la hora de desmarcarse y ofrecerse en lugar de estar esperando a que tú realices un movimiento o ejecutes el pase, y la defensa del equipo contrario estará más pendiente de las opciones. Ahora, pasar un balón con éxito dependerá mucho de la calidad de los jugadores, tanto del que pasa como del que la recibe y habrá que hacerlo lo mejor posible para no perder el esférico en la mayor tontería del mundo (la física del balón también se ha modificado, de manera que ni va pegado al pie de nuestro jugador ni tiene por qué ir siempre a donde queremos mandarlo. A ello va unido el sistema de regates: haz todas las fintas que quieras, pero ten cuidado de no perderlo, pues el defensor estará continamente marcándote, intentando anticiparse a tus intenciones. Por supuesto, la habilidad del futbolista que controlemos y el que nos esté encarando determina el éxito de nuestro regate. Y, como ya se hacía, si queremos robar el balón podemos presionarle nosotros solos o con ayuda de nuestros compañeros de equipo o bien optar por la entrada a ras de suelo o el robo con tackle. Pero no acaba ahí la innovación: podremos personalizar la estrategia a la hora de tirar faltas para así sorprender al rival con la guardia baja y no aburrirnos con el mismo estilo una y otra vez. En el fútbol, como en muchas otras cosas, hay que innovar, y el estilo de juego lo marcarás únicamente tú.

FIFA DA A LOS JUGADORES LO QUE NECESITAN, APROVECHANDO TODAS LAS FACETAS DEL JUEGO

AL DETALLE

GÉNERO: Futbolísticamente deportivo
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360, DS, Wii
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Electronics Arts
DESARROLLADOR: EA Canadá
PRECIO: 66,95 € (PS3, Xbox 360), 36,95 € (PC), 46,95 € (DS), 36,95€ (Wii)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-22
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

MEJOR QUE

PRO EVOLUTION SOCCER 13



PEOR QUE



EL FUTBOL DE VERDAD





FAQ

¿PARA QUÉ SIRVE EA SPORTS FOOTBALL CLUB?

Es la red social de FIFA en la que puedes compartir toda la información que quieras sobre tus equipos y partidas y, a la vez, recibir noticias sobre otros partidos.

¿TARDAN MUCHO EN CARGAR LOS PARTIDOS?

No llegará al medio minuto, pero para que no te aburras sin hacer nada tienes un montón de minijuegos con los que aliviar la espera.

Arriba: Haz algo productivo mientras se carga el partido. Supera los desafíos cada vez más difíciles que te propone FIFA. Abajo: Move ha llegado a FIFA 13. Para tener claro a dónde va el balón una líneas nos marcan la trayectoria. Sin embargo, no puede igualarse a la precisión del dualshock.











Dejando a un lado la mejora de la jugabilidad, hay que detenerse en los muchos modos de juego que ofrece *FIFA 13*: partidos rápidos para todos los gustos, jugar una temporada o una copa con equipos de países exóticos, el Ultimate Team y los permanentes modos Carrera, Be a pro y multijugador On-line, que no han cambiado mucho. Además, por primera vez se ha incluido la posibilidad de dirigir a una selección en su camino a una copa internacional, ¿para qué dirigir el equipo solo en las finales cuando antes hay mucho trabajo qúe hacer?

Ya se sabe que antes de procesar toda la información necesaria para jugar tenemos que soportar las tediosas pantallas de carga. En *FIFA 12* podíamos prácticar tiros a puerta -o lo que quisiéramos hacer, en realidad- antes de comenzar el partido. Ahora se han incluido hasta 32 minijuegos con tres niveles de dificultad con los que poner a prueba nuestra habilidad en los controles y, para hacerlo aún más competitivo, podremos obtener medallas en función de los puntos que obtengamos.

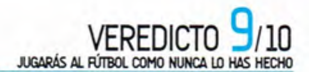
Por último, no podemos olvidarnos de la red social de *FIFA*, EA Sports Football Club. A través de ella podremos recibir todos los datos de la partidas en *FIFA 12*, seguir compartiendo información sobre ellas, ahora gestionando qué publicar, y recibir información sobre otros partidos mientras jugamos. Además, se ha creado una tienda en la que podremos comprar con los puntos que consigamos en partidas en red y otros eventos, celebraciones de todo tipo, equipaciones históricas o nuevos movimientos. Y eso no es todo, pues el modo Ultimate Team estará disponible a través de smartphones para que podamos gestionar desde cualquier sitio nuestro equipo y pujar en subastas o simplemente ver cómo se desarrollan.

No será una gran revolución, pero *FIFA 13* tiene todo lo necesario para ser el mejor juego de fútbol.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

JUGADORES MÁS LISTOS: Gracias a dios, la IA ha sido mejorada muchísimo, con lo que los partidos se disfrutan más. Las jugadas no serán perfectas y nunca sabrás con qué te saldrá el contrario para ganarte.



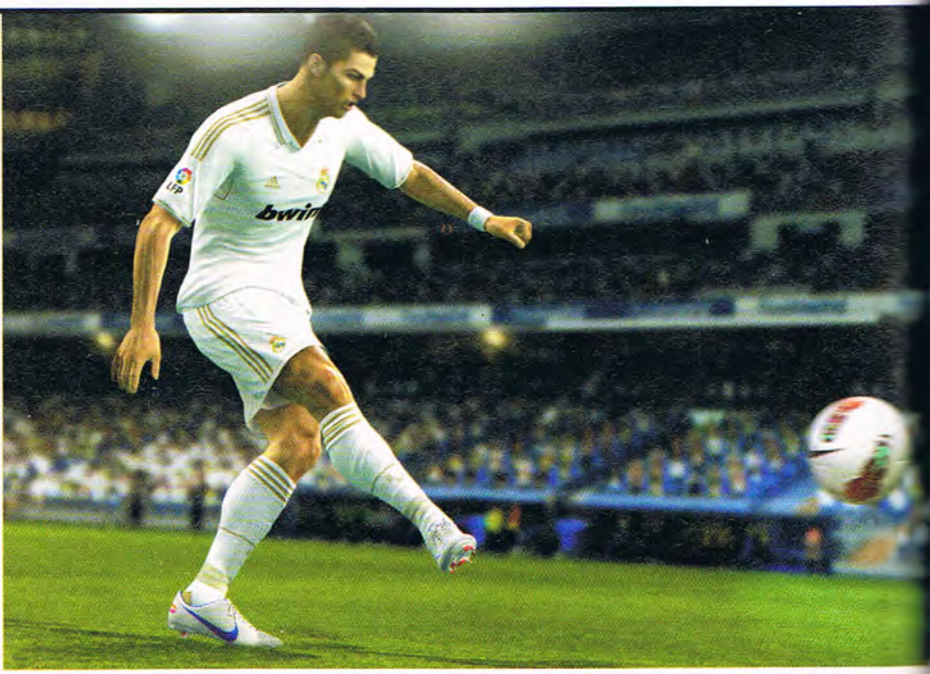
VEREDICTO 9/10

JUGARÁS AL FÚTBOL COMO NUNCA LO HAS HECHO

Abajo: Maldito Ozil, vaya risas cuando salió esta captura de pantalla. No podía evitar meterla: hasta en su versión virtual el pobre es...especial. Más abajo: La física del balón se mantiene aceptable, aunque ahora hay cambios en los disparos que le dan un efecto algo extraño de forma intencional.











SERÁ UN POCO COMO DE SIEMPRE, PERO ES QUE 'EL FÚTBOL ES ASÍ'

Pro Evolution Soccer 2013

Ojo, que la Liga ya está decidida, ¿eh? Eso dice la prensa deportiva, y es que si hay algo más divertido que ser periodista del videojuego, es serlo de fútbol (nosotros somos más guapos, eso sí). Ojalá el próximo *PES* incluya un modo para ser periodista de deportes y poder meter informaciones muy absurdas a tres o cinco columnas. Por ahora, tendremos que conformarnos con el mejor *PES* en años, probablemente el mejor desde el salto de generación, que ya es decir. ¿Vuelve el rey? Bueno, esto es más bien un sistema bipartidista, así que difícil...

Comparaciones aparte, porque las doctrinas que rigen al *FIFA* y el *PES* cada día divergen más, hay que decir que por fin estamos ante un salto dentro de la saga. No es ninguna maravilla, no hay un motor revolucionario ni unos gráficos que quitan el hipo, pero por fin podemos sentir en las manos que hay algo diferente en el juego. Algo nuevo y bueno, claro, que no vale solo con meter nuevos elementos, como en *PES 2012*, que supuso un paso adelante y cinco atrás. La comparación es odiosa con el anterior juego para beneficio de éste, porque frente al ritmo desbocado de aquel, *PES 2013* es un juego mucho más pausado donde el partido avanza sin prisa pero sin pausa. Y eso ocurre porque tenemos un mayor control sobre los jugadores, la IA y hasta en la forma de lanzar el balón.

Para empezar, no hay modos nuevos -algún retoque sí- ni grandes cambios formales en la estructura de los menús ni las estrategias ni los campeonatos ni nada. Vamos, que cualquiera que se siente delante del juego sabrá al instante que es un *PES*, aunque quizá alguno saldrá corriendo al escuchar el *Ai Se Eu Te Pego* del menú con Ronaldo de fondo. Superado el susto, hay otra sorpresa: el control ha cambiado lo suficiente como para que muchos nos lleguemos a preguntar cómo demonios se hace esta finta o aquella otra. Tanto es así que hace falta un tutorial para dominar los diferentes retoques y cambios que han introducido, que no son pocos y algunos sorprenden por el acercamiento que suponen a, ojo, un juego de lucha. Tener que hacer movimientos rápidos con el stick derecho justo en el momento de recibir el balón o hacer una combinación rápida con R1 y un par de direcciones con un timing perfecto parecen más unos combos de Ryu que una finta de Messi, pero en esas estamos: el *PES* ha pasado a un control más complejo y meditado, y ha dado de

CUALQUIERA QUE SE SIENTE DELANTE DEL JUEGO SABRÁ AL INSTANTE QUE ES UN PES

AL DETALLE

GÉNERO: Gol de Señor
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Konami
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-22

MEJOR QUE

PES 2012



TAN BUENO COMO



FIFA 13





FAQ

¿PARA QUÉ SIRVE EL NUEVO TUTORIAL?

Los cambios en el control del juego son más profundos de lo que muchos creen y el tutorial sirve para adaptarse a ellos. Para jugadores expertos viene bien para quitarse vicios, además.

¿QUÉ TAL EL ON-LINE?

No pudimos probarlo en profundidad, pero promete ser más estable que antes.

¿UN MODO A DESTACAR?

Por mucho que nos guste echar partidos o liguillas, la verdad es que el Modo Leyenda es el más entretenido para un jugador.

Arriba: No sabemos a ciencia cierta si lo han cambiado, pero la barra de los pases y disparos parece haber sido modificada y necesitar menos tiempo de pulsación para los golpes largos. Es un pequeño incordio no controlarlo del todo durante las primeras horas de juego.











lleno en el clavo. El juego se siente de forma muy diferente en las manos, pero meterse en él es un poco más complidado. Sigue siendo muy táctico, quizás más aún, porque el ritmo más calmado permite que nos centremos en hacer cabriolas y pasar con más cautela y control. Eso sí, jugar siendo un chupón ha ganado espectacularidad.

Las mejoras de control están reforzadas por una buena cantidad de retoques en la IA, en el movimiento del balón y, sobre todo, en la respuesta de los jugadores a la hora de moverse, defender y atacar de forma automática. El pasillo por la banda sigue estando vigente, pero no es tan fácil burlar a la defensa, que se repliega por los espacios de forma mucho más inteligente. Son mejoras puntuales, no tan profundas como quieren hacer creer, pero se aprecian en momentos puntuales y da gusto. Si le sumamos los retoques en la personalización de los jugadores, llegando hasta el punto de que Ronaldo, Messi y compañía se mueven igual que en la vida real, está claro que la apuesta ha sido por el detalle. Puesto que modificar desde la base el juego sería un trabajo titánico impensable en un lanzamiento anual, no parece una mala idea. Se han pulido muchos defectos, aunque siga habiendo momentos vergonzosos en el arbitraje.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

PLAYER ID: Los jugadores parecen más reales que nunca, no solo por el nuevo sistema de control sino porque muchas de las principales figuras han sido retratadas al detalle. Ronaldo se mueve igual.

Como no vamos a entrar en si la evolución es suficiente para justificar el paso por caja, que eso es algo muy personal, mejor cerrar diciendo que *PES* no ha cambiado en sus cimientos, que quedan algunos socavones; pero ha mejorado la construcción. Parece que el cambio de dirección de Kei Masuda y su fijación por los detalles dan resultado, pero hace falta una reforma más severa: una IA nueva de verdad, otro motor gráfico o introducir de una vez los movimientos en 360 grados. Esperamos que el actual equipo de *PES* siga introduciendo cambios ahora que no está Seabass, porque su esfuerzo por frenar el ritmo y centrarse en los jugadores benefician en general al juego, que no podía dar palos de ciego otro año más.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10

POR FIN UN SALTO HACIA DELANTE EN LA SAGA

DEJA CLARO A ESOS PILOTOS DE PACOTILLA QUIÉN ES EL CAMPEÓN

Formula 1 2012

A Fernando Alonso le queda cada vez menos para conseguir su tercer Mundial -si todo sigue como hasta ahora-, y nosotros no vamos a ser menos, pues *F1 2012* ha llegado cargado de novedades que dejan a su predecesor como un decente juego sobre Fórmula 1. Llega, por fin, para darnos la oportunidad de convertirnos en el mejor piloto del mundo sin tener que salir de casa. Y lo hace de la mejor manera posible: con nuevos modos de juego, una banda sonora que acompaña siempre y un aspecto gráfico excelente. No podemos empezar de otra forma que hablando de ello: nos encontramos con un diseño de coches tan bien trabajado que casi te puedes creer que estás viendo una carrera de verdad y no un videojuego. Cada detalle del coche, por mínimo que sea, está ahí presente, haciendo de la experiencia visual algo más real.

Por desgracia, no es perfecto en todos los detalles: los rostros no están demasiado cuidados. Los ingenieros de pista, los que van a ayudarte a preparar el coche apenas gozan de expresión, y no sólo eso, sino que son exactamente iguales que en *F1 2011*. ¿Y los pilotos? A veces cuesta reconocerlos, si no fuera por el mono de Lotus y la piel blanca, a Kimi Räikkönen no se le reconocería ni de cerca. Al público de las gradas tampoco se le ha prestado demasiada atención, aunque eso ya es exigir demasiado. De todas formas, la sensación al coger el Fórmula 1 es maravillosa y eso es lo que importa: que la experiencia de la conducción se haya logrado con creces. Y no sólo con los gráficos. Bien se sabe que, aunque son importantes, hay otras muchas cosas que contribuyen a la calidad del videojuego.

Cómo se ambientan las carreras, por ejemplo. Sea la carrera que sea nos encontraremos dentro del box mientras nuestros ingenieros ponen a punto el coche. Oiremos el rugido de los monoplazas que salen a pista o de las pistolas que aprietan las tuercas de nuestros neumáticos y las de nuestro compañero. Podremos visualizar la previsión meteorológica en la pantalla que tenemos montada en el coche y escoger las gomas y los reglajes apropiados para cada situación. Es importante hacer especial hincapié en este aspecto, pues la climatología es algo que se ha mejorado mucho. Antes, la previsión meteorológica era la que era desde el principio de la carrera. Ahora puede cambiar en cualquier momento, por lo que debemos fijarnos en la probabilidad de lluvia para escoger los reglajes. Incluso es posible que llegue de refilón una nube puñetera que moje solo determinados sectores del circuito. Todos sabemos lo problemático que es esto: pasa por zonas mojadas con neumáticos lisos y termina trompeando o empotrado en las protecciones. Recorre las partes secas con neumáticos intermedios o de lluvia y contempla cómo se desintegran bajo el calor del asfalto en las zonas donde brilla el sol.

Aprender a manejar un Fórmula 1 no es sencillo. Por eso, la primera vez que pongamos el juego en nuestra consola se nos iniciará en la conducción en el modo Prueba Para Nuevos Pilotos. A través de unos cuantos desafíos descubriremos la manera ideal de conducir el monplaza, empezando por cómo tomar las curvas pasando por el vértice a cuándo y cómo utilizar el DRS y el KERS.

Se han realizado algunos cambios en los modos del *F1 2011* al *2012*. El primero de todos es que el modo de juego Grand Prix desaparece y se sustituye por Carrera Rápida. Nuestro piloto -que lleva el nombre, apellido y nacionalidad que hayamos seleccionado-, ya no puede ser escogido para este modo de juego, sino que tomaremos el control de un piloto ya existente en el equipo que queramos. Dado que es una carrera rápida, es ideal para jugar cuando no tenemos demasiado tiempo: podemos escoger si queremos entrenamientos libres y clasificación y si esta última queremos que conste de Q1, Q2 y Q3 así como el número de vueltas de la carrera que variará desde 3 hasta un porcentaje de las vueltas totales. Pero no es la única forma que tenemos de jugar: el modo Trayectoria nos permite disfrutar de un mundial con todos sus circuitos empezando en una escudería pequeña como HRT con el objetivo

AL DETALLE

GÉNERO: Conducción
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Codemasters
DESARROLLADOR: Codemasters
PRECIO: 65,99 €
JUGADORES: 1-16

FAQ

¿ES DIVERTIDO?
¿Cómo no iba a serlo? Tienes todos los modos de juego que quieras y la oportunidad de medirte con los mejores pilotos de los últimos años. Es algo más que divertido.

¿EL COCHE SE SIENTE COMO UN F1 DE VERDAD?
Creo que nada puede igualar la conducción de un F1 con tus propias manos. Sin embargo, es un simulador excepcional.

¿ES MUY DIFÍCIL APRENDER A CONDUCIR UN F1?
No se puede negar que es algo complicado, especialmente bajo la lluvia. Pero para eso tienes varios niveles de dificultad así como ayudas de conducción, perfectas para que no sea tan difícil hasta que aprendas.

TAN BUENO COMO

GRAND PRIX CIRCUIT



MEJOR QUE



F1 2011

SIN CONEXIÓN

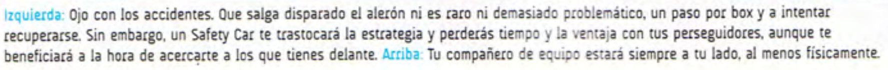
LO QUE HACE ECHAMOS EN FALTA

GRAN PRIX: En esta edición de Formula 1 desaparece este modo en el que jugábamos con nuestro piloto en una carrera rápida. **INGENIEROS:** Son los mismos que en F1 2011, un poco de cambio no viene mal.









Izquierda: Ojo con los accidentes. Que salga disparado el alerón ni es raro ni demasiado problemático, un paso por box y a intentar recuperarse. Sin embargo, un Safety Car te trastocará la estrategia y perderás tiempo y la ventaja con tus perseguidores, aunque te beneficiará a la hora de acercarte a los que tienes delante. Arriba: Tu compañero de equipo estará siempre a tu lado, al menos físicamente.



Abajo: En el modo Trayectoria encontrarás antes de cada carrera tus objetivos a cumplir, así como tu buzón de correo y ofertas. Estarás permanentemente informado.







MODO CAMPEONES

Codemasters ha incluido este año un nuevo modo para desafiar nuestra habilidad al volante. No enfrentaremos a los seis últimos campeones mundiales (Räikkönen, Vettel, Button, Hamilton, Alonso y Schumacher, por este orden) en distintos desafíos para cada piloto. No son nada sencillos y tendrás que desbloquear los siguientes retos uno a uno. Y por si no es suficiente ganar a Hamilton bajo la lluvia sin haber cambiado las gomas, podrás enfrentarte a todos ellos a la vez.

Arriba: Cuando termines una carrera aparecerá un resumen con tu posicón y vuelta rápida. Intenta hacerlo bien si no quieres sentirte humillado viendo malos resultados.





de llegar a las más grandes. Pero también podemos jugar en el Mundial Expres, una versión simplificada del modo Trayectoria con menos circuitos y en el que nuestro objetivo no sólo es ganar y hacernos notar, sino superar al rival que escojamos en un «duelo al mejor de tres». Si lo logramos, recibiremos automáticamente una oferta de su equipo. En este modo los cambios son así de repentinos y en ambos tipos de mundiales podremos leer prensa con noticias sobre nosotros y nuestro equipo. También podremos poner aprueba nuestra habilidad en el modo Campeones y, sobre todo, en Cronos de Medalla, donde tendremos un desafío distinto por cada circuito a superar y siempre que queramos podremos intentar batir nuestro record.

F1 2012 no es un juego para impacientes, hay que ser un poco «hombre -o mujer- de hielo» y saber siempre cómo adelantar, conducir y cuándo entrar a boxes. Si eres un apasionado de la Fórmula 1 superará tus expectativas, y si te gusta el género te dejará deslumbrado.

PAZ BORIS

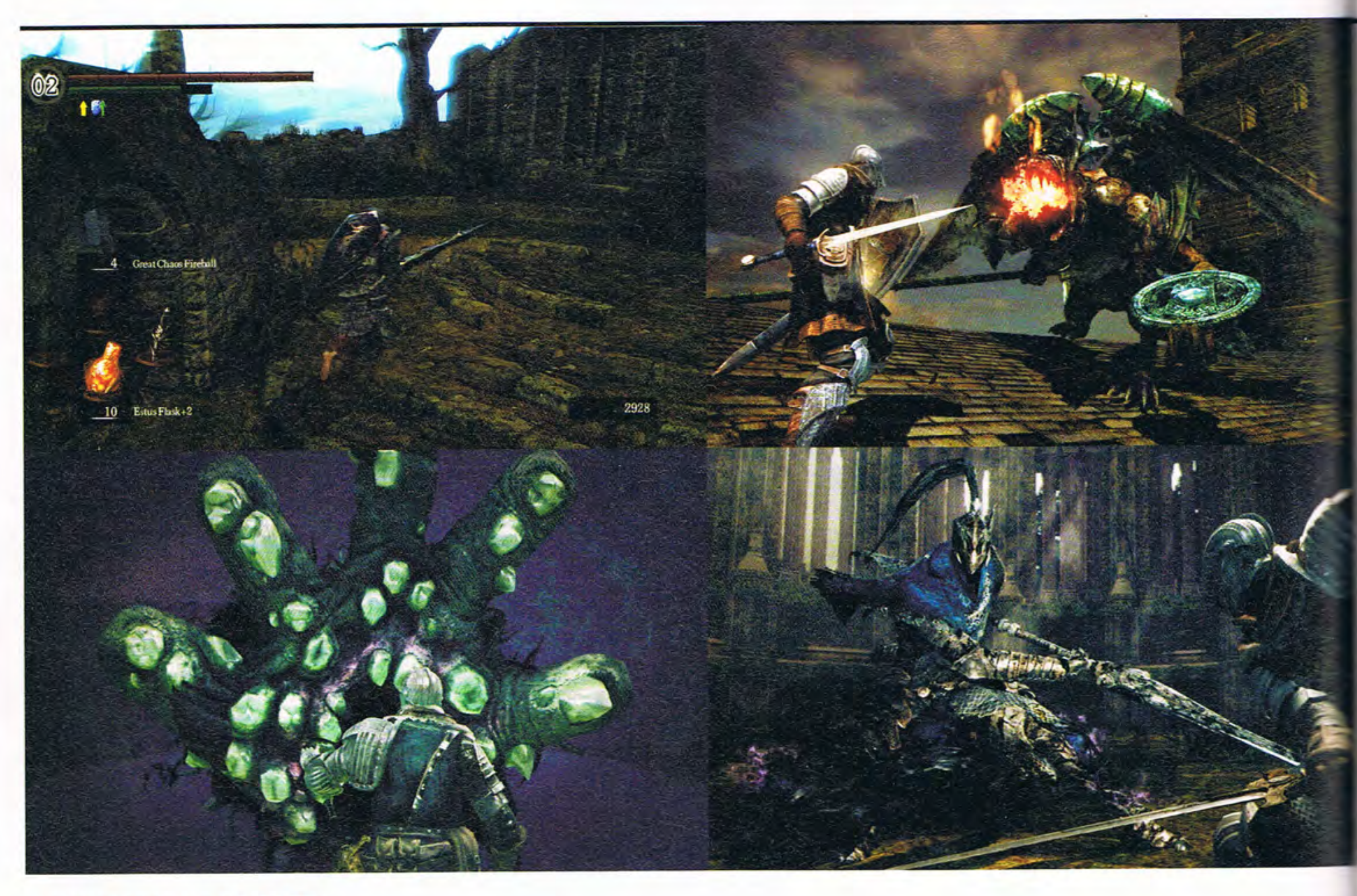
VEREDICTO 8/10

LA MEJOR EXPERIENCIA DE F1 QUE SE HA HECHO NUNCA





Arriba: Los adelantamientos en la F1 siempre son bonitos: una lucha por la posición y amagos por todas partes. Las pasarás canutas para defender tu puesto o pasar al de delante. Un paso en falso y te puedes encontrar con un Drive Through o con un bonito toque.



Y QUE VIVA LA MUERTE

Dark Souls: Prepare to Die Edition

***Dark Souls* y su antecesor, *Demon's Souls*, me llevaron a algo que nunca me había pasado en mi vida: romper un mando. Uno por juego.** Cualquiera puede imaginarse así la furia que imbuyen los dos juegos. No es algo negativo, ojo. Que un juego genere sentimientos siempre es algo difícil de conseguir, especialmente si son estos, que en la época del apuntado automático y la regeneración de vida, pocos consiguen hacer gritar de pura impotencia. Que no, que no es algo malo: el juego más cerdo es a la vez el que más recompensa por cada pequeña victoria. Del mismo modo que rompí un DualShock a golpes, pegué saltos pletórico al acabar el juego. Locura, lo llaman algunos. Yo prefiero llamarlo juegazo.

Me voy a ahorrar hablar de *Demon's Souls* y de las diferencias con su precuela, porque en lo que importa, *Dark Souls* es exactamente igual. Para bien y para mal, porque el port para PC es vergonzoso: *screen tearing*, capado a 30 frames por segundo y casi exigiendo que usemos un parche creado por un forero de NeoGAF para tener una experiencia superior de verdad.

Eso sí, lo importante no cambia. La muerte, algo que en otros juegos es el final de la partida, aquí es un elemento de muchísimo peso y que condiciona todo movimiento, porque es algo que se teme de verdad: con cada enemigo, con cada rincón oscuro o plataforma un poco alejada y, sobre todo, con cada jefe final inhumano capaz de vencernos de un golpe bien dado. El género del survival horror ha sobrevivido del susto fácil muchos años, pero el miedo que genera *Dark Souls* a morir en cualquier momento no es comparable a nada. Es algo primario y que acelera las pulsaciones por minuto. Probablemente, es la sensación más arrolladora de todo juego y lo que lo hace tan diferente, porque no es algo propio de ningún ARPG. Frente a la acción rápida, los combos y las locuras habituales de los juegos de acción, *Dark Souls* se impone con un ritmo pesado, que no aburrido, y con un sistema de golpes básico y simple a propósito. No debemos caer en la trampa de llamarlo realista, pero sí se puede decir que intenta ser tramposo con tal de afianzar esa sensación de inseguridad y de debilidad del personaje. De poco sirve que seas un Bárbaro, un Caballero o un Piromante. Lo mismo pasa si tienes nivel 5 o 50: o sabes moverte o te van a matar, y mucho. Porque *Dark Souls* es de esos escasos juegos donde, sí, el personaje sube de nivel, pero el jugador también. Y quizá es más importante esto último.

Nada de esto quita para que el elemento de desarrollo sea tremendamente profundo, más en el aspecto de las armas que en el del personaje, que se limita a unas cuantas estadísticas que se mejoran para tener más vida, tener más huecos

AL DETALLE

GÉNERO: Memento mori
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, X360 (Finales de año)
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: From Software
PRECIO: 60,95 € (PS3, Xbox 360), 40,95 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-3
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

DARK SOULS ES DE ESOS ESCASOS JUEGOS DONDE, SÍ, EL PERSONAJE SUBE DE NIVEL, PERO EL JUGADOR TAMBIÉN.

FAQ

¿ES MUY DIFÍCIL?
Yo lo definiría con tres palabras. Las dos primeras son "hijo de".

¿PERO ES ENTRETENIDO?
Una vez te metes en su dinámica, no se abandona hasta haber recuperado el orgullo herido.

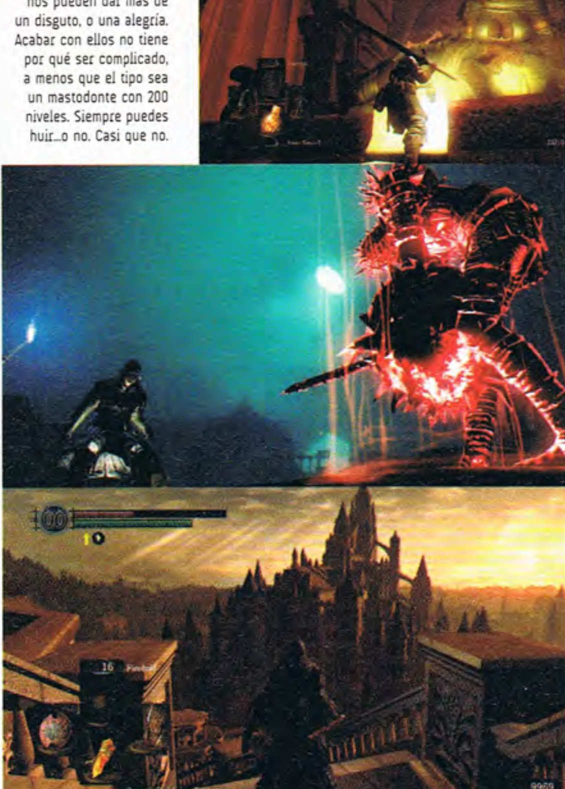
¿Y CÓMO ES EL MODO MULTIJUGADOR?
No hay multi en sí. El juego está integrado completamente con las funciones On-line y puedes leer mensajes de ayuda, pedir refuerzos a jugadores conectados o ser invadido por otro jugador en cualquier momento.

JOPE. ¿PUEDO LLORAR?
Todos lloramos con este juego...





Izquierda: Las antorchas son nuestros checkpoints y donde mejoraremos nuestros personaje. Encontrarse con una nueva cuando vamos cargados de almas es una bendición. Abajo: El primer jefe final del juego es toda una declaración de intenciones. Intenciones macabras, claro está.



Abajo: Los invasores son otros jugadores que han decidido fastidiarnos y que nos pueden dar más de un disgusto, o una alegría. Acabar con ellos no tiene por qué ser complicado, a menos que el tipo sea un mastodonte con 200 niveles. Siempre puedes huir... o no. Casi que no.

para la magia o poder llevar un arma que exige más fuerza o más destreza. Es fácil confiarse cuando se consigue un arma imponente y un buen equipo, que si se curiosea un poco, no es nada difícil. Los jefes finales suelen acabar con esa confianza. Matar un enemigo de a pie, en general, no suele llevar más de tres golpes, pero el jefe no solo es mucho más resistente sino que suele ser más grande, más fuerte y más imprevisible. Son pruebas de fuego auténticas que miden cómo hemos mejorado.

Y aún así, siempre llega un momento en el que se piensa que no puede haber un monstruo más fuerte ni un nivel más pejiguero, llegas a Anor Londo y cualquier pensamiento sobre cómo se ha llegado a dominar el juego se esfuma. Todo este ciclo de muerte y resurrección no deja de ser el método de aprendizaje constante que impone *Dark Souls*. No debe confundirse con un ensayo y error, sino con una progresión irregular que cada cierto tiempo, como en el caso de Anor Londo, da un salto hacia lo inconcebible y a pensar que eso ya es demasiado, como tantas veces me dije, que de ahí es imposible pasar. Normal que enganche tanto entonces: aunque te pone delante algo aparentemente imposible, se termina dominando con paciencia. La sensación de superación es proporcional al esfuerzo que ha supuesto.

Es verdad que todo esto puede hacer que muchos jugadores impacientes no continuen jugando, pero quien entre en el toma y daca no podrá abandonarlo fácilmente. El problema es quedarse a medias, es decir, tirar de guía. No hay nada que arruine más el juego que consultar dónde está cierta arma o cuál es la mejor ruta para seguir. La total ignorancia y el afán de exploración consiguen una experiencia de juego mucho más auténtica que si se utiliza ayuda. Lo mismo ocurre si se abusa del On-line: es bueno pedir ayuda a otros jugadores para derrotar a un jefe final, porque al fin y al cabo, es parte del juego; pero a veces es mejor ir solo y superarse matando al Demonio de Capriconio solo, como un campeón. Pese al genial sistema multijugador, a veces es mejor jugar solo. Eso sí, no hay por qué prescindir de las señales y consejos que han dejado otros jugadores, un sistema que parece haberse impuesto en otros juegos, como el próximo *ZombiU*, y que Nintendo ha introducido como caraterística social en su nueva consola.

Sobre el contenido adicional del juego, no se puede decir mucho. No está aislado del resto del juego, porque hay que avanzar bastante para acceder a él; pero sí es una zona separada sin conexión alguna con el resto del mapa. Tampoco importa, porque en realidad es una prueba para aquellos jugadores más expertos antes que un contenido a visitar por novatos. Los enemigos presentes son tremendamente difíciles y hace falta tener un equipamiento muy avanzado para superarlos. ¿Es un buen añadido? Sin duda. ¿Es suficiente? No. La versión para PC de *Dark Souls* debía ser mucho mejor, no solo gráficamente, sino en muchos más elementos. No se ha ampliado armamento, no se han incluido nuevas clases ni enemigos básicos. Namco Bandai ha aprovechado una oportunidad para lanzar un producto deseado a muy bajo coste, y el usuario que reclamó el juego en su día lo paga caro.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

GRÁFICOS DE PC: Resulta indignante que From Software haya hecho un port tan lamentable. Que un forero de Internet haya tenido que hacer un parche para solucionar sus problemas gráficos es de traca.

Sin embargo, la experiencia para el neófito, aunque lastrada por lo técnico, es sobrecogedora. El nuevo jugador de *Dark Souls*, si soporta -o no parchea- esos defecto, (Namco no era experta en ports y ya pidieron perdón por ello), se va a encontrar con el escalofrío. Con el vértigo que dan las pelirrojas, los reencuentros con los viejos amores o la cercanía de la muerte, todo uno y lo mismo. Dark Souls, en el fondo, es puro Eros y Tánatos hecho juego.

BRUNO LOUVIERS


VEREDICTO 8/10
LA DEFINICIÓN DEL PLACER MASOQUISTA

EN CASA DE HERRERO...

...espada de trueno. Resulta que tus estadísticas y tu nivel 68 no sirven de nada sin algo que valga la pena entre las manos. Ojo, nada de obsesionarse con las espadas ni con los poderes. Se recomienda la variedad y adaptarse a cada situación: escudo grande o pequeño, espada o lanza, milagros o piromancia. La clase no limita ningún desarrollo, solo permite un mejor comienzo. Si eres novato, Piromante es tu clase. Ah, y hay que usar las almas de los jefes finales. La espada de fuego de Queelag es una maravilla para pasar Anor Londo sin llorar demasiado.

MEJOR QUE
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING


TAN BUENO COMO

BLADE: EDGE OF DARKNESS

POR CIEN QTE POR BANDA, VIENTO EN POPA A TODA VELA...

One Piece: Pirate Warriors

El descomunal éxito de la franquicia *Dynasty Warriors* en su Japón natal es algo que siempre nos ha sorprendido a los estúpidos gaijin. Su mecánica no puede ser más repetitiva, pero cautiva año tras año a millones de nipones... y a algún que otro bizarro usuario occidental (como Javi Sánchez). No contentos con el éxito de una saga que ha vendido la friolera de 18 millones de unidades (Wikipedia *dixit*), Tecmo Koei decidió hace años expandir la fórmula, adaptando la mecánica de los Musou a distintos clásicos del anime y el manga. En los albores de PS3 vimos a los míticos *Gundam* abrillantarse las tuercas (y la jugada debió salirles rentable, porque dió pie a dos secuelas) y hace un par de años, disfrutamos como sádicos chiquillos con *Fist Of The North Star: Ken's Rage*, la divertida (aunque irregular) adaptación del célebre manga de Buronson y Tetsuo Hara.

Pero si aquel juego apelaba a la nostalgia de los lectores más viejunos (tanto nipones como occidentales), este último *Musou* explota a conciencia el mayor fenómeno manga de los últimos tiempos: *One Piece*. Los delirantes piratas de Eiichiro Oda desatan pasiones tanto en su Japón natal como entre la muchachada española, que sigue con fervor religioso las aventuras de Monkey D. Luffy tanto en su formato original (el manga ya va por el tomo 65) como en su adaptación al anime (con más de 500 episodios a sus espaldas). Con semejantes cifras, el negocio para Tecmo Koei estaba garantizado. Sólo quedaba averiguar si este *One Piece: Pirate Warriors* hace justicia a la obra original. Y la verdad es que sí, porque aunque este título está a 500 millas naúticas de ser perfecto, las toneladas de *fan service* y el delicioso acabado gráfico con el que Omega Force (habituales responsables de los *Musou*) ha dotado a este juego lo convierten en un *must-have* para cualquier fan del manga original. Si te incluyes en este último grupo, permítenos profundizar en los pros y los contras de *Pirate Warriors* antes de que te pongas los pantalones y salgas corrriendo a comprártelo.

One Piece: Pirate Warriors despliega una buena ondanada de modos de juego. Desde un cooperativo On-line (que desgraciadamente no hemos podido probar en el momento de escribir estas líneas) hasta Desafíos y la posibilidad de revivir ciertos niveles encarnando a conocidos personajes secundarios de la serie. Aunque todo eso lo iremos desbloqueando a medida que avancemos en el modo central del juego, Diario Principal. En él se recrea parte de la historia del manga original, en forma de flashbacks, a través de una mecánica mucho más variada de lo que podríamos imaginar en un *Musou*. A lo largo de sus distintos capítulos no sólo participaremos en combates multitudinarios pateando sicarios y oficiales enemigos mientras conquistamos zonas del mapa al estilo *Dynasty Warriors*: también encontraremos elementos plataformeros e incluso algo de exploración. Podrás explotar a placer la elástica anatomía de Luffy a la hora de repartir leña entre piratas rivales y oficiales de la Marina, y también cuando llegue el momento de saltar sobre abismos y trepar por ruinas milenarias. Sobre el papel todo suena fantástico, hasta que uno descubre la importancia que cobran en este juego los QTE. No sé cómo lo llevarán ustedes, pero servidor está hasta el gorro de Quick Time Events. Viajaría al pasado para darle una colleja a Yu Suzuki e impedir que los introdujera en *Shen Mue*. En *One Piece: Pirate Warriors* hay QTE hasta en la sopa. Hasta para ejecutar acciones de una simplicidad alarmante. Quizás sea el precio a pagar por disfrutar de un espectáculo gráfico tan hermoso como el que ofrece este *Pirate Warriors*. Hace ya tiempo que la fina linea que separaba el anime y el videojuego se ha hecho fostatina (ahí están los *Naruto* para demostrarlo), pero en el caso de este juego, más que sus espectaculares ángulos de cámara o su colorido, lo que nos ha llamado la atención es su absoluta fidelidad al trazo de Eiichiro Oda. Desde el peculiar diseño de los enemigos de Luffy hasta las tramas que adornan las extremidades de los personajes. Cualquier fan del manga original sentirá un flechazo instantáneo nada más ver a Luffy, Nam, Chopper y compañía en acción. Más aún cuando descubra que el juego respeta las voces originales en japonés.

Los años y las consolas se suceden, pero el dilema sigue siendo el mismo: comprar o no el juego de marras en base a su auténtica calidad, independientemente de nuestro fanatismo hacia el material original. Si yo me compré hasta la última chusta de *Dragon Ball*... ¿cómo voy a censuraros por comprar este juego? Disfrutad, que la vida son dos días.

NEMESIS

VEREDICTO 7/10

PARA FANS DEL MANGA ORIGINAL SIN ALERGIAS A LOS QTE

FAQ

¿ES UN AUTÉNTICO MUSOU?

Bueno, aquí no hay señores de la guerra chinos, pero algunos niveles si que recrean con bastante fidelidad la estructura de los Dynasty Warriors: con su mapa dividido en varias zonas, sus huestes y oficiales rivales, y la necesidad de correr de un punto a otro dependiendo de la deriva del combate.

¿QUÉ LLEVA LA EDICIÓN COLECCIONISTA?

Nada menos que una reproducción, de lo mas currada, del segundo barco de Luffy, el Thousand Sunny. ¿Merece la pena los 30 € de diferencia entre una y otra? Servidor ha visto barcos parecidos en tiendas de cómics, y de peor factura, por mucho más dinero.

TAN BUENO COMO

FIST OF NORTH STAR: KEN'S RAGE



PEOR QUE



NARUTO SHIPPUDEN U.N.S. GENERATIONS.

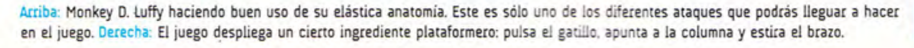
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LOS DISEÑOS DE EIICHIRO ODA: Si no conoces el manga o el anime original te envidio, porque vas a disfrutar como un enano descubriendo a los delirantes piratas que rivalizan con Luffy. Son maravillosos.






Arriba: Monkey D. Luffy haciendo buen uso de su elástica anatomía. Este es sólo uno de los diferentes ataques que podrás llegar a hacer en el juego. Derecha: El juego despliega un cierto ingrediente plataformero: pulsa el gatillo, apunta a la columna y estira el brazo.



Abajo: El día que Tecmo Koei incluya secuencias tan delirantes como ésta en un Dynasty Warriors normal, se habrán ganado mi amor sincero y mis pocos ahorros.





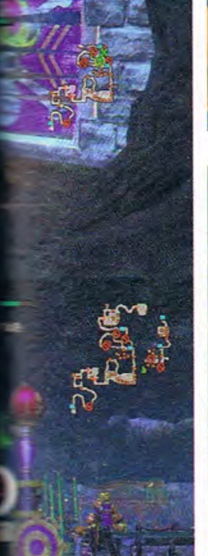


QUERIDO DIARIO

Además de revivir parte de las aventuras de Luffy en el modo central del juego (Diario Principal), podremos encarnar a algunos personajes secundarios en el modo Otro Diario. Dependiendo del fulano elegido, afrontaremos escenarios y mecánicas distintas. Aquí tenéis al diminuto y tronchante Chopper en acción. Que no os engañe su aspecto übercute: reparte con la furia de un bloguero murciano.

AL DETALLE

GÉNERO: Tanganas animadas
PLATAFORMA: PS3
ORIGEN: Japón
PAÑÍA: Tecmo Koei/Namco Bandai
DESARROLLADOR: Omega Force
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: No







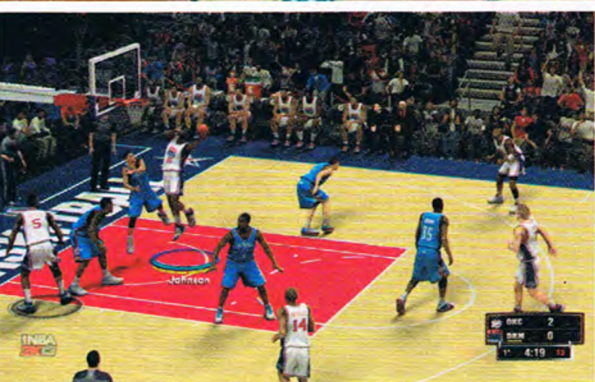


Izquierda: El modo Otro Diario nos dará la oportunidad de revivir ciertas batallas desde la óptica de algunos personajes secundarios. Derecha: Los QTE reinan por doquier en One Piece: Pirate Warriors. Hasta para algo tan nimio como saltar de plataforma en plataforma.



Derecha: Para transmitir las emociones de los jugadores sobre la cancha se han incluido nuevas secuencias con primeros planos en los que se pone más énfasis en los gestos de rabia y alegría tras una acción del juego. Se pueden apreciar saltos, choques de manos y todo tipo de celebraciones.











COMENTARIOS EN ESPAÑOL Y CONECTIVIDAD CON MOVILES PARA LA MEJOR NBA

NBA 2K13

Una vuelta más de tuerca para el baloncesto con mayúsculas. Temporada tras temporada, y ya va más de una década, los aficionados al baloncesto esperan con expectación la nueva entrega de la saga *2K*. En los últimos años una de las peticiones unánimes ha sido la de localizar el programa en Europa. El primer paso en este proceso se dio hace unos años cuando se individualizó la portada para el mercado español con la presencia de Calderón, Sergio Rodriguez y Garbajosa. En esta ocasión se continúa con esta tradición al incluir a Marc Gasol, que se convierte en el quinto jugador español en protagonizar un juego de la NBA (a los anteriores hay que sumar también a Pau Gasol en *NBA Live*). Sin embargo, los usuarios pedían más, y demandaban un mayor peso del baloncesto del viejo continente. Así, en *NBA 2K13* se da un segundo paso al incluir comentarios en español realizados por tres clásicos de las retransmisiones televisivas: Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga. Los tres comentaristas han compartido más de 200 horas de estudio para una nueva etapa en la saga, grabando un sinfín de frases con distintas entonaciones. Este aspecto tiene aún más valor si se tiene en cuenta que el mercado español es el único que cuenta con comentarios propios, lo que pone de manifiesto la apuesta por nuestro baloncesto.

La otra gran novedad de la entrega se refiere a la conectividad con los teléfonos móviles y con las redes sociales. Así, está previsto el lanzamiento de una aplicación gratuita para móvil, denominada *MyNBA2K*, que permitirá disputar una serie de minijuegos cuyos resultados pueden ser exportados a PS3 en forma de premios como equipaciones o complementos. En la misma línea, se lanzará *NBA 2K: Mylife*, un juego social en Facebook cuyos progresos también pueden transferirse al programa de PS3. En esta conectividad juegan un papel esencial los modos Mi carrera y Mi equipo. En el primero el usuario empieza como un *rookie* y tiene que mejorar poco a poco sus prestaciones sobre la cancha a la vez que recrea la relación con los seguidores a través de declaraciones y comentarios en supuestas redes sociales.

EL MERCADO ESPAÑOL ES EL ÚNICO EUROPEO CON COMENTARIOS PROPIOS

En Mi equipo, el reto es similar pero en lugar de controlar un solo jugador se gestiona una franquicia completa. La valoración de los jugadores se modifica a lo largo de la temporada, en función del

AL DETALLE

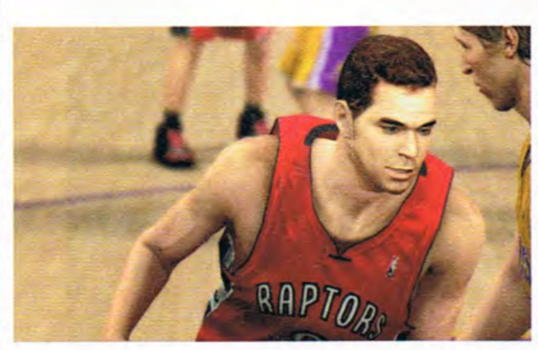
GÉNERO: Deportivo
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PSP, XBOX 360, WII, PC.
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: 2K Sports
DESARROLLADOR: Visual Concepts
PRECIO: 60,95€ (PS3, Xbox 360), 29,95€ (WII).
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-10

MEJOR QUE — NBA 2K12



TAN BUENO COMO — EL DREAM TEAM REAL







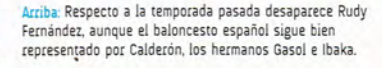
FAQ

¿CÓMO HACEMOS BLOQUEOS EN LA NUEVA ENTREGA?

La realización de los bloqueos se mantiene en "L1", pero ahora podemos elegir (pulsando más o menos tiempo) si el bloqueador continúa hacia el aro o se abre hacia la línea de tres puntos.

¿QUE TIPO DE PREMIOS INCLUYE?

Es posible obtener indumentarias de deporte y de calle, así como todo tipo de complementos. Por ejemplo, hay coderas que mejoran el tiro.



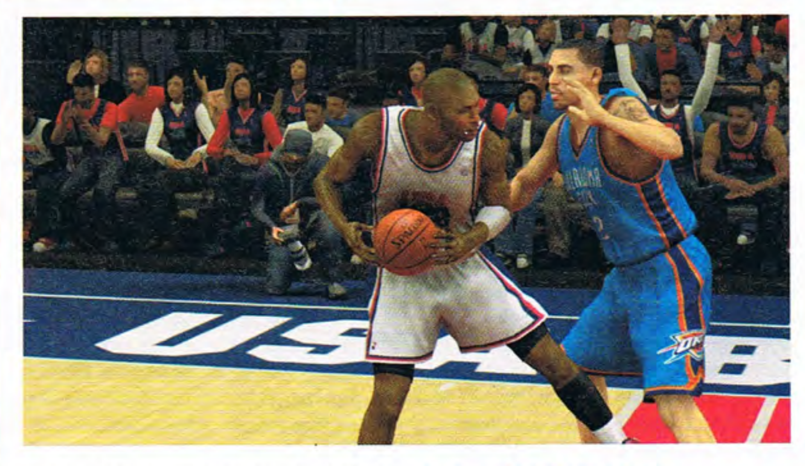
Arriba: Respecto a la temporada pasada desaparece Rudy Fernández, aunque el baloncesto español sigue bien representado por Calderón, los hermanos Gasol e Ibaka.











progreso real de los jugadores, mediante la actualización On-line. Todo ello busca llevar la NBA más allá de la consola en un intento por poder entrar en el mundo de *NBA 2K13* en cualquier momento del día. En las opciones se ha eliminado la conectividad con PSmove, aunque realmente no era una modalidad de juego que aportase demasiado en un simulador de este tipo.

En cuanto a la oferta de equipos y jugadores, la NBA es la protagonista en exclusiva, aunque el programa guarda agradables sorpresas. La primera es la presencia del auténtico Dream Team que maravilló a propios y extraños en los juegos olímpicos de Barcelona 1992. Aunque parezca increíble, desde entonces el considerado como mejor equipo de la historia no había vuelto a aparecer en un programa de baloncesto. Por otra parte, se mantiene la enorme lista de leyendas que protagonizaron la versión de 2012 como alternativa al parón de la NBA con el que se inició la temporada. Todo ello junto a las actuales estrellas de la NBA en la que el baloncesto español sigue teniendo una importante presencia.

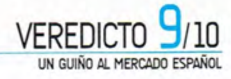
Al margen de todos los aspectos mencionados, los seguidores de esta saga siempre buscan un paso más en lo que es el baloncesto sobre la cancha. Visual Concepts ha tratado de dar respuesta a estas demandas con algunas modificaciones entre las que hay que mencionar el control "isomotion", que ahora obliga a tener pulsado de forma simultánea el botón "L2", lo que supone una reducción de la automatización de giros, rectificados y cambios de ritmo a la que estábamos acostumbrados. También hay que citar los cambios en el bloqueo añadiendo, de forma muy intuitiva, la elección entre el clásico bloqueo y continuación o el bloqueo con posterior apertura que tanto se ha puesto de moda en los pívot con buen porcentaje de tiro exterior. Por último, es destacable la espectacular banda sonora, con temas de grupos como U2 y Coldplay.

CHIP & CE

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL DREAM TEAM: Desde 1992 en Team USA basketball (Mega Drive), el autentico Dream Team no había vuelto. En *NBA 2K13* puedes disfrutar de Jordan, Barkley, o Magic con un increíble lujo de detalles.



VEREDICTO 9/10

UN GUIÑO AL MERCADO ESPAÑOL

Abajo: No hay nada como que los vecinos vengan a darle la bienvenida a un hombre lobo y se monte una pelea de celos entre tu sim, una bruja, el marido granuja y la amante.





«CEREBROOOOS...»

Los Sims 3: Criaturas Sobrenaturales

Moonlight Falls es un pueblecito boscoso rodeado de montañas por un lado y el mar por el otro. Se podría decir que es un lugar tranquilo, muy verde y con un vecindario agradable. Pero en realidad no lo es tanto como parece, pues de vez en cuando pasan cosas misteriosas, especialmente cuando llega la luna llena. Entonces, la noche se llena de aullidos, los vecinos más pálidos salen más que de costumbre y un seres medio descompuestos van en busca de cerebros.

Los Sims 3: Criaturas Sobrenaturales nos ofrece una nueva forma de jugar a la vida, ya sea intentando esquivar a estos seres fantásticos o uniéndonos a ellos. Desde el primer momento podemos crear vampiros, hombres lobo, brujos o hadas y lanzarnos a perseguir a nuestros vecinos con intenciones de lo más variadas. Las hadas, sobre todo, son las que más les gusta relacionarse con el vecindario y, debido a sus alitas, no pasan precisamente desapercibidas. Pero no les importa, les encanta hacerse pequeñas y molestar a los otros Sims, o lanzarles encantamientos para que les siente mal lo que tengan en el estomágo o, si les caen muy bien, protegerles de las influencias externas y potenciar su aprendizaje. Aunque su poder no es ilimitado y, de vez en cuando, tendrán que regresar a una casa de hadas. Los hombres lobo son imprevisibles y tan pronto están bien como se transforman en un arrebato de mal genio... no pueden resistirse a arañar sofás y transmitir la maldición. Pero los más destacables son los zombis: salen de la nada delante de ti, esperando para poder comerse tu cerebro y convertirte en otro de ellos. Aunque no es la única forma, un brujo que practica con el elixir de zombificación o las malas artes puede crear un ejército de zombis con rapidez. Para defenderte de estas criaturas comecerebros nada mejor que la edición limitada con elementos del famoso *Plantas vs Zombis*, pues las plantas lanzaguisantes mantendrán alejados a estos visitantes indiseables.

En esta expansión se han incluido nuevos rasgos de personalidad y deseos de toda la vida acordes con la temática, puedes ser un fan de lo sobrenatural y, por ejemplo, desear convertir a toda la ciudad en vampiro. Además también hay nuevos centros sociales como la Taberna de Varg, un punto de encuentro de lo sobrenatural donde siempre encontrarás alguna criatura fantástica haciendo de las suyas, o la Tienda de Elixires, donde podrás comprar lo necesario para practicar alquimia y encontrarás descuentos si eres brujo. Hablando de ellos, no hay un brujo sin su escoba, y pueden mejorar su habilidad en los recintos para ello. Todo brujo quiere dejar claro que es el mejor y para eso tenemos la posiblidad de realizar duelos contra otros sims como ya se hizo en la expansión *Los Sims: Magia Potagia*, pero mejor no lo hagas sin entrenar si no quieres terminar convertido en un sapo verrugoso.

Los Sims 3: Criaturas Sobrenaturales da una nueva perspectiva a la forma de jugar con «esos locos bajitos». Ya era divertido antes, ahora mucho más.

PAZ BORIS

DETALLES

PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Electronics Arts
DESARROLLADOR: The Sims Studio
PRECIO: 14,99€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1
REQ. MÍNIMOS: XP Vista SP1 o Windows 7. Procesador P4 a 2,0 GHz o equivalente, o P4 a 2,4 GHz o equivalente. 1 GB de RAM en XP o 7, 1,5 GB en Vista y Win 7. Al menos 3,5 GB de espacio en disco duro con 1 GB de espacio adicional. Tarjeta gráfica de 128 MB compatible con Pixel Shader 2.0.

MEJOR QUE

LS 3: MENUDA FAMILIA





PEOR QUE

LS 3: SALTO A LA FAMA

LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS INTERACCIONES: Siempre ha sido divertido vivir nuestra vida e interactuar de cualquier manera con nuestros vecinos. En esta expansión se llega mucho más lejos gracias a las mágicas interacciones.

Derecha: ¿Para qué viajar en coche cuando puedes hacerlo en una maravillosa escoba? Todo brujo o bruja que se precie prefiere este medio de transporte mucho más ecológico y barato. No eres un brujo de verdad sin tu escoba





VEREDICTO 7/10
OTRA DIVERTIDA MANERA DE COMPLICARLE LA VIDA A LOS SIMS

¿ESTÁ TU INGENIO A LA ALTURA?

El testamento de Sherlock Holmes



A todos nos da reparo ir a nuestro cuarto trastero por miedo a lo que podamos encontrar. Los niños, por el contrario, sienten una fascinación imparable por los lugares sucios y llenos de cachivaches que esperan a que alguien los recuerde. Así comienza *El Testamento de Sherlock Holmes*: tres niños que suben al desván a cotillear y encuentran un viejo libro lleno de anotaciones de alguien llamado Watson. El texto comienza con la misteriosa desaparición de un magnífico collar de perlas -que nos servirá de tutorial-, lo que da pie a un momento muy oscuro en la vida de Sherlock Holmes, pues se ve acusado de robar el collar original. La prensa de Londres se echa sobre el investigador y los que le rodean pierden la confianza en él, incluso Watson, frente a acusaciones que no puede refutar, más aún cuando su comportamiento se vuelve aún más extraño: escapadas nocturnas, chantajes...

En el primer vistazo al juego nos sorprende la calidad gráfica, pero no para bien

AL DETALLE

GÉNERO: Aventura gráfica
PLATAFORMA: PS3
ORIGEN: Francia.
COMPAÑÍA: Focus Home Interactive
DESARROLLADOR: Frogwares Studio
PRECIO: 50,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

CSI : DARK MOTIVES



PEOR QUE





L. A. NOIRE



Arriba: Sherlock hace gala de su capacidad de deducción cada vez que se le presenta la oportunidad. Izquierda: La información no siempre se encuentra rápido, a veces hay que exprimir a los testigos o sospechosos para seguir atando cabos.

precisamente. No mejora con la forma de controlar al personaje, con una cámara incómoda -tanto en el control en tercera persona como en primera- y unos movimiento sumamente artficiales: primero me oriento, me paro y luego camino; y si tengo que coger cosas las agarro a 30 cm de donde en realidad están. Al principio el juego no engancha, te quedas un poco desconcertado por la excesiva sencillez del tutorial, donde las pistas se descubren sin esfuerzo -además de que se marcan con una lupa azul que cambia a verde cuando has encontrado todo en la zona-, y Sherlock lo hace casi todo.

DESCONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

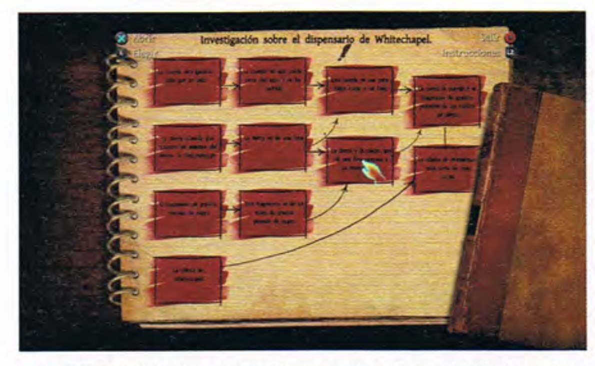
CUIDADO GRÁFICO: Resulta extraño ver unos gráficos más propios de la generación anterior, con esos detalles como la recogida de objetos con la mano en otro sitio o cómo se mueve el personaje.

Sin embargo, conforme vamos avanzando en las investigaciones, la jugabilidad va tomando forma, atrapándote en sus puzles. Recogeremos objetos que nos podrán ayudar para resolver pequeños rompecabezas o para estudiarlos más detenidamente en nuestra casa. Todo el juego es un puzle enorme con pequeño retos, en el que tendremos que hacer las deducciones correctas, abrir puertas con una ganzúa, estudiar huellas de zapatos -mirándolas con lupa y midiendo sus pulgadas-, utilizar un pequeño laboratorio casero... en definitiva, comportarnos como un verdadero Sherlock Holmes. Y todo esto con tres niveles de dificultad que no prometen hacer las cosas más fáciles. Quizá lleguemos a desesperarnos, sobre todo cuando el detective y su ayudante nos repitan la misma frase todo el rato: «No he terminado mis análisis» y «¿Qué hacemos ahora Holmes?».

El Testamento de Sherlock Holmes te dará horas de entretenimiento, llevando tu ingenio y paciencia al límite.

PAZ BORIS

VEREDICTO 6/10
SOLO POR LOS PUZZLES MERECE LA PENA



Arriba: El libro de deducciones nos servirá para avanzar en la investigación. Las opciones correctas nos darán nuevas pistas y ubicaciones que investigar. Derecha: Estas niñas son las que nos presentan la historia. La verdad es que dan un poco de miedo.



LA JUGABILIDAD MÁS PURA EN LA MÍNIMA EXPRESIÓN GRÁFICA

Super Hexagon



Arriba: Terry Cavanagh tiene un talento especial para captar lo retro y plasmarlo de forma bellísima y extremadamente simple. *VVVVVV* era un metroidvania muy especial y *Super Hexagon* es difícil de explicar incluso usando capturas de pantalla, pero ambos son jugablemente intachables.

¿Sientes eso? Es tu cerebro sobreexcitado. Tranquilo, no es algo peligroso. Si está que echa humo es porque está volviéndose más poderoso, más eficiente y más rápido en reflejos. Todo ello gracias a un cursillo acelerado llamado *Super Hexagon* comparable a la escena de *Matrix*, cuando Neo dice eso de "ya sé kung-fu". Aquí también hay un rival que te devuelve. Pero no será un sensei negro, sino una simple línea que te ha cortado el paso

Terry Cavanagh es un vanguardista del videojuego, capaz de reducir a la mínima expresión cualquier aspecto formal posible: sus gráficos, su control, su mecánica y su música. Es muy simple en la superficie, aunque tremendamente complejo en el fondo está, pues conseguir que todas esas partes encajen exige maestría, algo que el papá de *VVVVVV* parece tener más que dominado. Aunque se pueda definir como un juego de puzles frenético y difícil, es más justo decir que es un juego viejo, que se cimienta en una mecánica y donde todo lo demás es accesorio. No necesita gráficos ultrarrealistas e imponer una historia heroica. *Super Hexagon* es, salvando las diferencias, un *Tetris* contemporáneo.

Su jugabilidad exige precisión, velocidad y concentración. Cada pantalla (tres, más otras tres que se desbloquean) consta de un hexágono sobre el que giramos un triángulo de izquierda a derecha para evitar chocar contra las líneas y formas geométricas de colores que van cerrándose sobre nosotros. Todos los elementos giran a su vez con patrones alternos creando una dinámica entre nuestro movimiento y el de los objetos que se va complicando hasta ser un infierno en pocos segundos. Sí, segundos, porque aguantar el minuto que exige el juego para pasar de pantalla es toda una hazaña. Todo el conjunto -gráficos, movimientos, color y música- encaja de forma tan sencilla que es difícil de creer. Y lo más importante, crea una sensación de estrés y nervios tan molesta como adictiva, con una progresión tan abrupta que, cuando se regresa a una dificultad inferior, parece que todo va más lento, que somos nosotros quienes ahora somos más rápidos. También hay que mencionar la genial rebelión contra su propia plataforma, porque aunque el juego se basa en partidas breves, solo una larga sesión permite superar récords y avanzar en nivel.

Super Hexagon es una joya perfectamente pulida que reivindica algo que se está perdiendo: el videojuego puro y sin excesos. Siempre nos quedarán los indis...

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

FORMATO: iOS
GÉNERO: Epilepsia poligonal
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Distractionware
DESARROLLADOR: Distractionware
PRECIO: 2,39€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

GROOVE COASTER





MEJOR QUE

ANGRY BIRDS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ESTÉTICA: Resulta casi imposible pensar en una unión entre lo visual y jugable tan firme y que, a la vez, implique unos niveles de complejidad y habilidad tan profundos como los de este juego.

VEREDICTO 9/10

POSTRAOS ANTE EL DIOS DEL POLÍGONO

Abajo: Solo tenemos dos indicadores: el del tiempo y el de la complejidad del puzle, que se miden por figuras geométricas. De la línea al hexágono, cada 10 segundos se modifica ligeramente el recorrido, volviéndose más difícil cuanto más se juega.





DE CUEVA EN CUEVA

La-Mulana

Es muy posible que ya hayas leído por ahí hasta qué punto *La-Mulana* es un condenado infierno hecho homenaje a las aventuras clásicas en 2D. Posiblemente se han quedado cortos: es un juego comparable a *Dark Souls* en un mal día o a *Ninja Gaiden* en modo Maestro Ninja: te hará gritar de frustración ante jefes finales que te masacran sin recibir ni un rasguño por tu parte. Es uno de esos juegos en los que antes de entrar en una zona desconocida te planteas volver al inicio del juego, donde hay un manantial con el que puedes recuperar toda la energía, aunque los enemigos de cada pantalla se regeneren y la broma te lleve media hora sabiéndote el camino. Es de esos juegos que doblegan tu voluntad y ponen a prueba no solo tu habilidad como jugador, sino también tu paciencia y tu dignidad.

Se ha hablado mucho también de cómo esa dificultad no es un capricho gratuito por parte de los desarrolladores originales (los que crearon *La-Mulana* como un juego exclusivo de PC en Japón y que solo ahora nos ha llegado a Europa tanto en PC como en la plataforma descargable de Nintendo WiiWare, gracias al trabajo de los españoles EnjoyUp). Es un homenaje a las aventuras clásicas de exploración y acción de la era dorada del catálogo nipón de MSX, con ejemplos tan imprescindibles como *Maze of Galious*. Gráficamente, sin embargo, está más cerca de los 16-bit, y el acabado gráfico, especialmente en los jefes, te recordará a los *Castlevania* clásicos. Sin embargo, es injusto que *La-Mulana* pase a la posteridad solo por su endemoniado nivel de dificultad (levemente suavizada en formato Wii).

Porque *La-Mulana* es un juego con una ambientación y una atmósfera exquisitas, que transcurre en las cuevas donde se supone que nació la civilización humana, y que por ello son un viaje imaginativo, variado y preciosista por las primeras culturas de la Tierra (incas, griegos, egipcios, etc.) El aspecto del juego en el que más jugadores optarán por retirarse gimoteantes a un *New Super Mario Bros.* en el que puedan consguirse puntuaciones de miles de millones de puntos sin esfuerzo es en los puzzles, que son a la vez un reto absoluto y un prodigio de diseño: una vez sumergido en las cuevas casi cada habitación exige solventar un obstáculo para seguir avanzando. Necesitarás pistas crípticas, objetos que quizás conseguiste hace días en un territorio completamente distinto... y mucha suerte para distinguir los resortes de minúsculo tamaño o las trampas visuales que te pondrán a prueba y que te harán correr a Internet en busca de ayuda. Sin embargo, ningún puzzle es del todo injusto: todos pueden resolverse con ingenio, paciencia e, insistimos, cierta suerte e intuición.

El resultado es un juego que va mucho más allá del homenaje vacuo o la prueba de resistencia para masocas: es un prodigio rebosante de exploración, habilidad e ingenio que exige mucho, pero devuelve mucho más. Todo un tesoro.

JOHN TONES

DETALLES

PLATAFORMA: Wii
OTROS FORMATOS: PC
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: EnjoyUp Games
DESARROLLADOR: Nigoro
PRECIO 1000 Wii Poins
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1



Derecha: El juego ofrece cierto descanso visual con respecto a la saturación de pixelazos que vivimos últimamente en remakes y homenajes a los 8 bits. *La-Mulana* se centra en la mítica era de los 16 bits, y rinde pleitesía al colorido y la sofisticación de las mejores 2D con gusto e imaginación.

LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

PAPEL Y LÁPIZ: Como pasaba en el reciente *Fez*, más te vale presentarte a este desafío con la honesta intención de dibujar unos cuantos mapas y tomar una notas a granel. O estarás perdido.



VEREDICTO 8/10

¿QUÉ DISTINGUE A UN MASOQUISTA DE UN EXPERTO?





POR QUÉ ♥...

Rayman Origins

CAMILLE GUERMONPREZ, ARKEDO

El Rayman Origins *me ha volado la cabeza, pero totalmente, tanto técnica como artísticamente. Es un juego magnífico y bello, y la gente que hay detrás son unos artistas. Me encantaría darles las gracias. Gracias, Sr. Ancel. Toda mi familia son fanes de tu trabajo, aunque deberían ser fans del mío. Creo que es genial ahora mismo porque hay juegos fantásticos como* Journey *y* Super Meat Boy, *y es una mezcla entre los altos niveles de producción y lo indi. Es realmente genial decir en la misma frase que tanto* Rayman Origins *como* Super Meat Boy *me sorprendieron tanto. Estamos hablando a la vez de proyectos multimillonarios y proyectos pequeños. Es un gran futuro.*



"Es un juego, magnífico y bello, y la que hay gente detrás son unos artistas"

CAMILLE GUERMONPREZ, ARKEDO

RETRO

>. 'READY TO ROLL OUT!!'

NO. 006 2012

DETRÁS DE LOS NIVELES

144 READY 2 RUMBLE BOXING

Entra en el ring con este clásico de boxeo para Dreamcast.

JEFAZOS

150 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

156 PAPERBOY

TODA LA HISTORIA

152 1993

Doom inaugura los pegatiros

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

158 PSS-64 SUPER FAMICOM BOX CART

Una Super NES para jugar en los hoteles. Lo que nos faltaba.



160

NUESTRA GUÍA RETRO...

FALLOUT

La saga postnuclear, contada por todos sus creadores.



DETRÁS DE LOS NIVELES

READY 2 RUMBLE BOXING

Por más de 15 años, Punch-Out!! fue conocido como el mejor juego de boxeo, pero todo cambió cuando Midway saltó al ring en 1995

Lanzamiento: 1999
Plataforma: Dreamcast
Compañía: Midway
Desarrollador: Midway

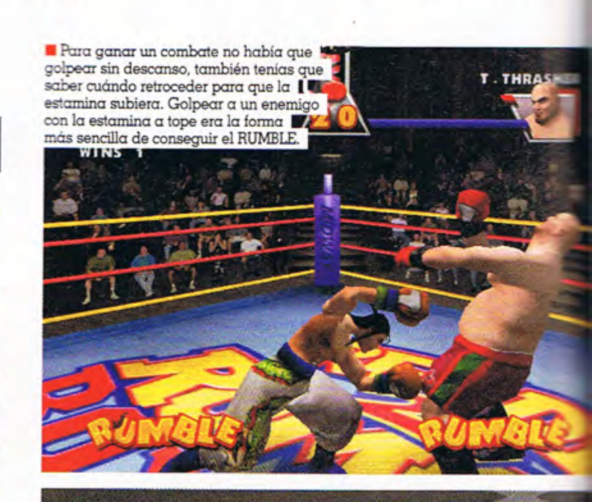
EQUIPO:
Emmanuel Valdez: Diseñador Jefe
Dave A. Wagner: Programador Jefe
Alesia Howard: Ayudante de diseño
Terry Bertram: Ayudante de Programación



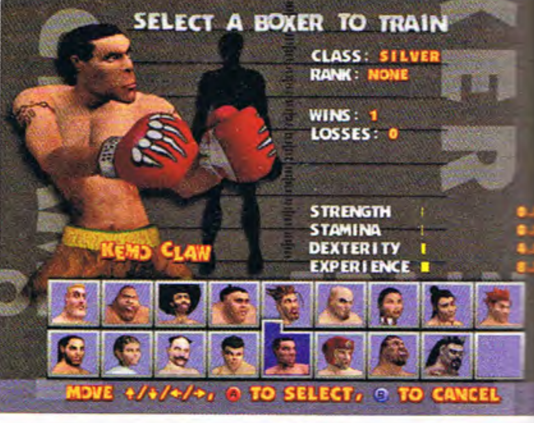
DESPUÉS DE QUE SEGA Saturn y PlayStation salieran a la venta acompañados de *Virtua Fighter* y *Battle Arena Toshinden* respectivamente, se convirtió en una regla no escrita que todo lanzamiento de consola debía llevar incluído un juego de lucha. Después de todo, ¿qué género hay mejor para hacer exhibición de potencia gráfica? Dreamcast hizo estallar cabezas llevando esa regla al límite, y consiguió uno de los catálogos del género más espectaculares de la historia gracias a títulos como *Virtua Fighter 3tb*, *Marvel Vs. Capcom*, *Power Stone* y, por supuesto, *SoulCalibur*. Pero todos eran japoneses. Un talentoso equipo de Midway defendió el honor occidental con *Ready 2 Rumble Boxing*.

"El primer juego en el que trabajé en mi vida fue *ESPN Baseball Tonight* para Megadrive y SNES," dice el diseñador y artista principal de *Ready 2 Rumble*, Emmanuel Valdez, describiendo cómo llegó a la industria. "Creaba gráficos en 2D, lo que en los viejos tiempos se llamaba 'pixel pushing'. Lo divertido era que yo sabía crear gráficos en 3D: personajes, escenarios, objetos... pero en los videojuegos aún se usaban gráficos en 2D. Era rebajarse un poco en cuanto a la capacidad para crear, pero tengo muy buen recuerdo del desafío que suponía diseñar con 16 colores y un número limitado de píxels."

Tras dejar Park Place Productions, Valdez trabajó como ayudante de diseño en uno de los juegos de lucha con peor reputación de la historia. "Llegué a Midway después de ayudar en la oficina de San Diego de Sony Computer Entertainment of America," recuerda Valdez. "*Bio F.R.E.A.K.S.* era originariamente un juego de arcade, construido y diseñado para correr en trajetas gráficas 3Dfx Voodoo. Pasamos tres años desarrollando el título,

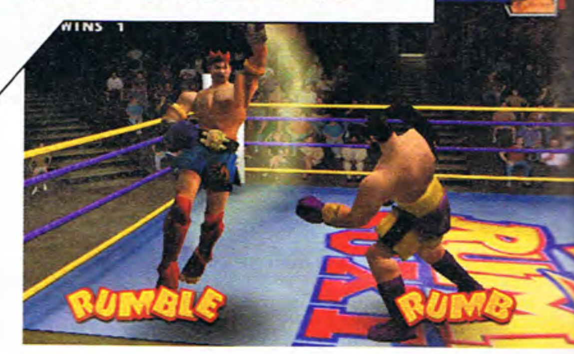


Para ganar un combate no había que golpear sin descanso, también tenías que saber cuándo retroceder para que la estamina subiera. Golpear a un enemigo con la estamina a tope era la forma más sencilla de conseguir el RUMBLE.

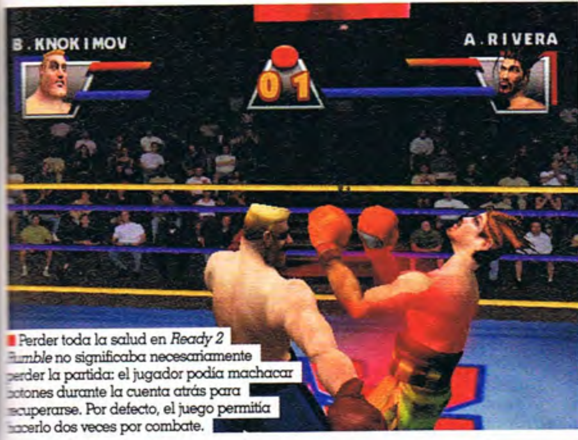




HUBO UN MOMENTO EN EL QUE TUVIMOS BOXEADORES ROBOTS Y ALIENS

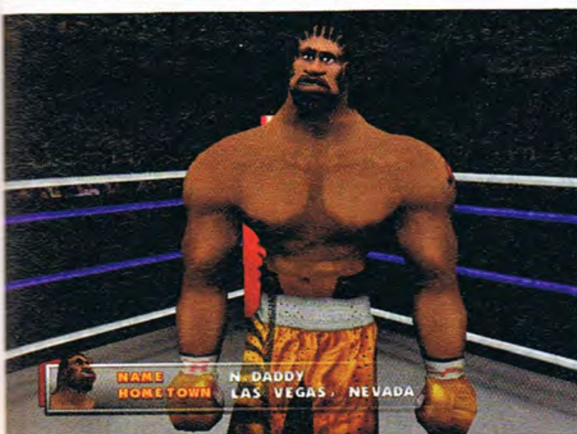






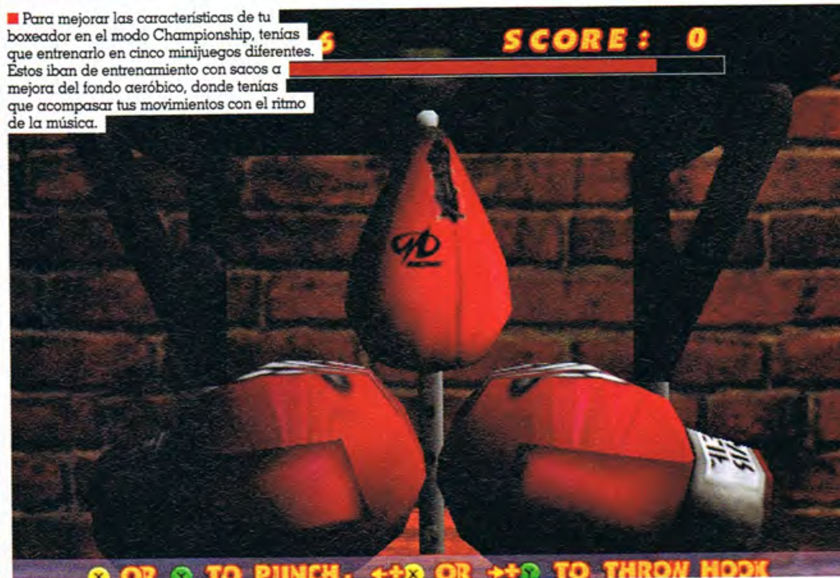
Perder toda la salud en *Ready 2 Rumble* no significaba necesariamente perder la partida: el jugador podía machacar botones durante la cuenta atrás para recuperarse. Por defecto, el juego permitía hacerlo dos veces por combate.

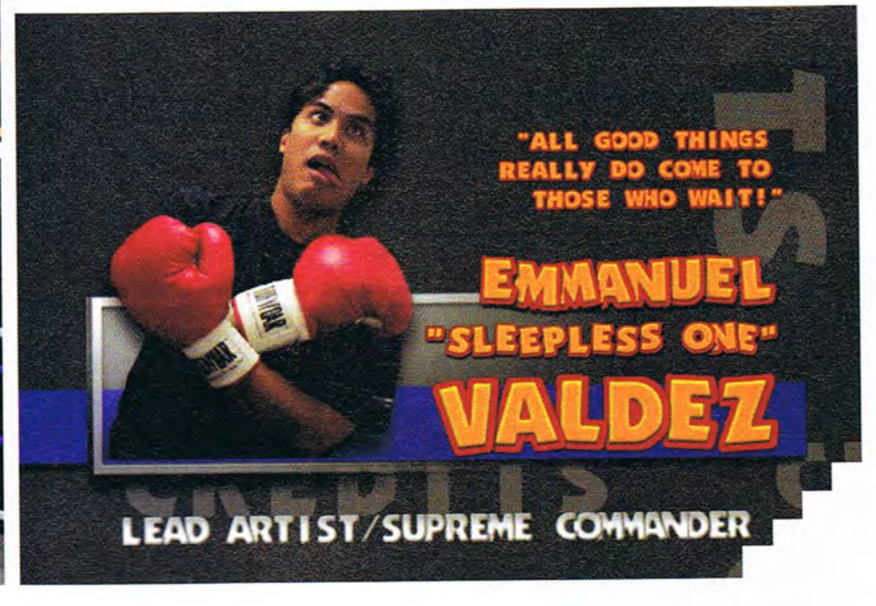






Para mejorar las características de tu boxeador en el modo Championship, tenías que entrenarlo en cinco minijuegos diferentes. Éstos iban de entrenamiento con sacos a mejora del fondo aeróbico, donde tenías que acompasar tus movimientos con el ritmo de la música.





QUÉ DIJERON...



"Midway ha creado un auténtico campeón aquí, y merece el éxito. No te equivoques: *Ready 2 Rumble* no está sonado; este boxeador atiza duro"

Dreamcast Magazine Número 1

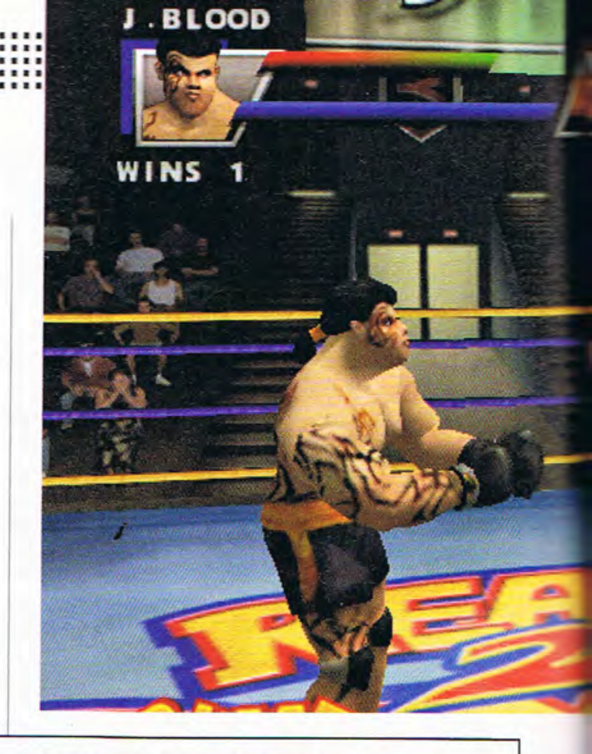
que comenzó como un juego de lucha entre robots gigantes y evolucionó más tarde a un complejo título con vuelo y disparos. Nunca llegó a las recreativas y sobrevivió gracias a los ports para PlayStation y N64."

Después de toda la experiencia conseguida en el prolongado desarrollo de *Bio F.R.E.A.K.S.*, el equipo comenzó a hablar del siguiente proyecto. "Hicimos una lista en la que había desde juegos de balón prisionero a un arcade de plataformas," explica Valdez. "Uno de nuestros artistas, Mike Cuevas, dio la idea de hacer un juego de boxeo. Sin patadas. Sin llaves. Sin disparos. Reduciendo la mecánica simplemente a golpear y esquivar. Para inspirarnos vimos una película de boxeo de dibujos animados con personajes hiperrealistas, y ahí vimos la posibilidad de emplear una estética cómica y estilizada. Fue lo que nos llevó a diseñar un juego sencillo centrado en unas pocas características y mecánicas."

El equipo comenzó a trabajar en un arcade de boxeo llamado *The Contender*. "Midway nos dio un par de meses para desarrollar un prototipo en agosto de 1998," recuerda Valdez. "Las primeras pruebas estaban basadas en la tecnología de *Bio F.R.E.A.K.S.* y corrían en hardware de arcade. Pero poco después pasamos a centrarnos en las consolas domésticas, y nos llegaron consolas de desarrollo para Dreamcast. Nuestro primer prototipo mostraba daños faciales, musculatura móvil y dos boxeadores en pantalla con animación completa básica. Incluso creamos un movimiento especial: un gancho muy poderoso."

Pero aunque el proyecto avanzaba, la proximidad de la fecha de entrega hizo peligrar el futuro de *The Contender*. "Oímos rumores de que Midway Chicago quería hacer su propio juego de boxeo," dice Valdez, "y que nuestro jefe, Neil Nicastro, iba a volar a San Diego para ver el juego y darnos la señal para empezar con la programación o para cancelar el proyecto. Neil nos visitó dispuesto a cancelar el juego, pero cuando vio el prototipo, no pudo evitar entusiasmarse con él, y convenció a Midway de que siguieran adelante."

NICASTRO NO FUE EL único jefazo que viajó al estudio, ya que la asociación de Midway con Sega para el lanzamiento de su nueva consola hizo que el mismísimo Shoichiro Iriamajiri acudiera a los estudios, y fue la principal razón de que el juego saliera inicialmente en Dreamcast. La producción del título comenzó en octubre de 1998, con los personajes del prototipo dejando paso a 17 boxeadores animados que incluían a Boris 'El Oso' Knokimov y Butcher Brown como las dos primeras creaciones originales. A estos les siguieron el campeón de Muay Thai Rocket Samachay y Nat Daddy, sospechosamente parecido al veterano campeón de los Pesos Pesados Lennox Lewis.



SELENE STRIKE SE INSPIRÓ EN MI MUJER, PERO NO SE LE PARECE EN NADA.

"Los personajes eran todos arquetipos pugilísticos, estereotipos del género y caricaturas de algunos de nuestros amigos y colegas," confirma Valdez. "El protagonista, Afro Thunder, estaba basado en el diseñador de sonido y autor de la banda sonora, Orpheus Hanley. Big 'Willy' Johnson era un guiño al estilo de boxeo de los orígenes del deporte, mientras que Salua Tua era una versión loca del responsable del control de calidad. Rocket Samchay era nuestro jefe de diseño, Mike Cuevas, y 'Furious' Faz Motar eran una combinación de mis dos mejores amigos de la universidad. Nos lo pasamos muy bien creando esos personajes, y ridiculizamos todas las culturas y nacionalidades solo por las risas."



EMMANUEL VALDEZ
Diseño y gráficos

Pero cuando llegó el momento de crear a las dos luchadoras de *Ready 2 Rumble* (Selene Strike y Lulu Valentine), Valdez buscó inspiración más cerca de casa. "Selene Strike se inspiró en mi mujer, aunque ella jura que no se le parece en nada," ríe Valdez. "Incluimos dos tías buenas porque queríamos hacer un juego que gustara a nuestro público de chicos jóvenes, y queríamos exhibir nuestra tecnología gráfica. Todos los juegos de lucha tienen luchadores femeninos y *Ready 2 Rumble* es eso, simplemente un juego de lucha."

Le preguntamos a Valdez por su personaje favorito. "Me va a caer una bronca por no decir Selene Strike," musita Valdez, "pero es Salua Tua. Desde las estrías en su piel a su enormes pechos, era un luchador divertido y con mucha personalidad. Un

■ La gira de reunión de Tears For Fears acabó siendo una chufa.

personaje estupendo, poderoso, con grandes aptitudes para el combate. También inspiró la tecnología que hace que las cuerdas del ring se muevan arriba y abajo. Era un detalle que hacía que el juego tuviera un toque más realista que otros juegos de boxeo de la época."

También es cierto que otros juegos de boxeo, como *EA Sports Knockout Kings* no tenían a Damien Black. "No pude evitar incluir un homenaje a los juegos clásicos de lucha, con un jefe final monstruoso," recuerda Valdez. "Demostraba que no nos tomábamos demasiado en serio a nosotros mismos. Quiero decir: ¿quién metería a un demonio interdimensional de 500 años en un juego de boxeo? Nat Daddy iba a ser nuestro primer jefe final, pero luego lo convertimos en sub-jefe. Si te fijas, tienen similares estilos de combate. Cambiamos las texturas, añadimos cuernos y Nat Daddy se transformó en Damien Black."

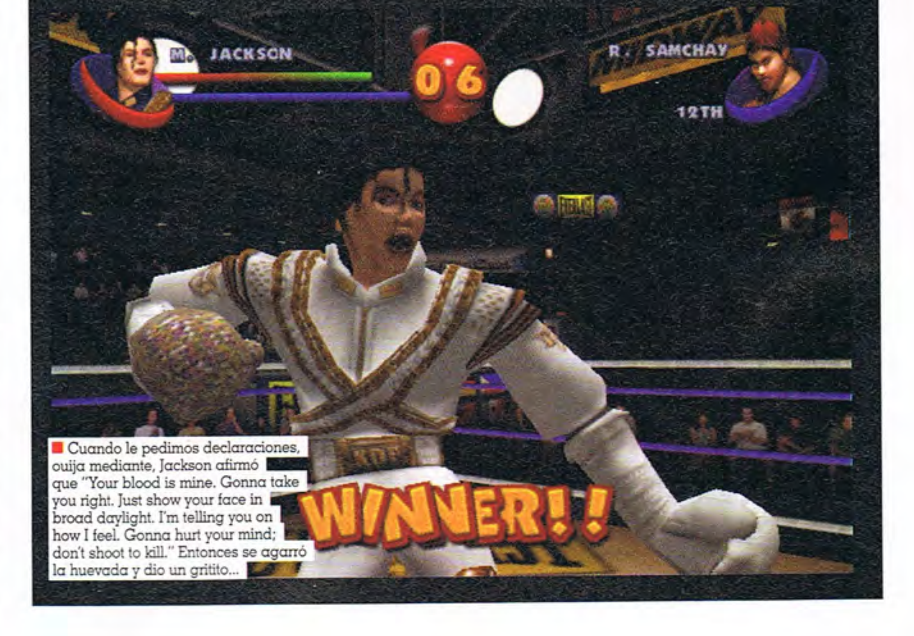
El encuentro con el señor Black al final del modo Arcade en la dificultad más elevada supuso un shock para muchos jugadores, pero la cosa podía haber sido mucho más estrafalaria. "En cierto momento del desarrollo tuvimos a un boxeador alienígena y a un robot," dice Valdez. "Eran demasiado extravagantes y se alejaban un poco del espíritu de un juego de boxeo, parecían pertenecer más a un juego de lucha al uso. Eran buenos personajes, pero decidimos no ir demasiado lejos con ideas que sabíamos que no funcionarían."

■■■ UNA IDEA QUE claramente funcionó, en cualquier caso, fue la violencia de dibujo animado. "Sabíamos desde el principio que queríamos daños faciales, cortes y moratones, porque por horribles que sean, son algunas de las razones por las que vemos el boxeo," razona Valdez. "Si lo exageras, resulta divertido. El aspecto tecnológico fue un desafío en ese aspecto, porque no teníamos experiencia con la técnica y a la vez teníamos que desarrollar nuevas herramientas para los artistas. Pero el resultado acabó proporcionando una lectura secundaria acerca de los personajes, algo que les dio más personalidad y humor. Fue una decisión

Dos: el Michael Jackson

■ CONTRATAR A Michael Buffer para las voces era una cosa, pero cuando el equipo comenzó a trabajar en la secuela de *Ready 2 Rumble*, les contactó un Michael mucho más famoso. "Un mes después del lanzamiento del juego, recibimos una llamada de un representante de Michael Jackson que nos comentó que estaba interesado en aparecer en la secuela," recuerda Valdez. "Pensamos que era una broma, pero luego recibimos una llamada de su abogado, invitándonos a conocerle personalmente. Conocer a MJ y visitar el Rancho Neverland fue una de esas experiencias que te cambian la vida. Trabajar con él fue estupendo y llegamos a intimar bastante. El equipo entero pudo pasar un día en Neverlando tras el lanzamiento de *Ready 2 Rumble Boxing: Round 2*."

No fue el único famoso que apareció en el juego, ya que tras aquella horrible experiencia en los límites del Shaq Fu, uno de sus maestros buscaba algo de redención. "Shaquille O'Neal tenía un contrato para aparecer en múltiples juegos de Midway tras firmar para salir en el juego *NBA Showtime*," explica Valdez. "Como ya teníamos a Michael pensamos que podíamos incluir más famosos. También hicimos parodias de Bill y Hillary Clinton. ¡Un roster de luchadores bien raruno!" No bromea.



■ Cuando le pedimos declaraciones, ouija mediante, Jackson afirmó que "Your blood is mine. Gonna take you right. Just show your face in broad daylight. I'm telling you on how I feel. Gonna hurt your mind; don't shoot to kill." Entonces se agarró la huevada y dio un gritito...



agresiva y deliberada."

Una sensación que también se corresponde con el sistema de combate, que a día de hoy, aún resulta fiable y directo. "Mike Cuevas y yo trabajamos duro para que el juego fuera sencillo de jugar pero difícil de dominar," explica Valdez. "Introdujimos fundamentos de boxeo, como los directos o los jabs, y los diseñamos para que resultaran intuitivos. Entonces añadimos más características del deporte en el mando que imitaban los movimientos en la realidad, como los ganchos. Finalmente, añadimos movimientos defensivos que acercaron al juego a un simulador de boxeo. Nos aseguramos de que los controles tuvieran una equivalencia en animaciones capaces de replicar la velocidad de los movimientos del jugador."

Combos como atrás-atrás-adelante-puñetazo darían pie a movimientos especiales como el Ghetto Blaster de Angel 'Raging' Rivera o el Great Fang de Jet 'Iron' Chin. Algunos de esos movimientos se mostraban generosamente en el manual, mientras que otros había que averiguarlos al clásico estilo *Mortal Kombat*: ensayo y error, una y otra vez. "El juego no estaba dirigido específicamente a los fans de los juegos de lucha," confiesa Valdez. "Queríamos gustar a un público que, en general, no suele estar interesado en los juegos de lucha o boxeo. Pero también queríamos crear cierto grado de misterio y desafío, que los jugadores experimentaran unos con otros para descubrir nuevos movimientos."



■ El modo RUMBLE daba a tu boxeador estamina ilimitada por un corto periodo de tiempo. También desataba el devastador ataque Rumble Flurry, un supermovimiento de múltiples golpes.

Otra característica clave fue la barra de RUMBLE que, al cargarse, ponía a los luchadores en un estado de potencia y fuerza muy superior al normal. "El sistema RUMBLE se diseñó para recompensar a los jugadores, de un modo similar al de otros juegos deportivos de Midway, como *NFL Blitz* y *NBA Jam*," dice Valdez. "Lo veíamos como una forma de que los jugadores fueran más agresivos e indagaran en busca de más movimientos y combos, para que pudieran ver más daños faciales y dolor en los gestos de los luchadores. Sobre todo, era una forma de que los jugadores ejecutaran un movimiento superpoderoso sin que tuvieran que memorizar combinaciones de botones."

Aunque incluía detalles orientados al mercado más masivo, *Ready 2 Rumble* añadía una capa de profundidad para los expertos, con un modo Championship de estilo RPG que permitía competir por un título. "Era algo planeado desde el principio," dice Valdez modestamente. "Nuestros programadores crearon minijuegos con mecánicas procedentes del resto del juego. Pensamos en otros modos, como supervivencia y con límite de tiempo, pero al final nos ceñimos al boxeo competitivo."

Equilibrar a los competidores también fue una tarea compleja. "Afro Thunder fue el luchador más difícil de igualar porque a nuestro CEO, Neil Nicastro, le gustaba mucho," recuerda Valdez. "Había un prototipo muy primitivo en el que Afro tenía un golpe muy poderoso que Nicastro usaba para vencer siempre. Cuando eliminábamos el movimiento, Nicastro me pedía que volviéramos a incluirlo. Pero al final acabó desapareciendo." Si Capcom hubiera demostrado tanto sentido común al diseñar los movimientos de Gill...

UN CAMBIO QUE también tiene mucho sentido es el paso de un título anodino al empleo de una de las frases hechas más pegadizas del mundo del boxeo. "El equipo hizo una sesión de brainstorming para dar con un título mejor que *The Contender*," recuerda Valdez. "Dave Wagner, nuestro programador principal, dio con *Ready To Rumble* después de oír el famoso slogan de Michael Buffer. El presidente del estudio, John Rowe, adoraba ese título y decía que había que contactar con Buffer para que participara en el desarrollo. No tenemos luchadores reales, ¿pero podríamos licenciar al locutor de boxeo?"

TRABAJAMOS DURO PARA LOGRAR QUE FUERA FÁCIL DE JUGAR Y DIFÍCIL DE DOMINAR.

Lo que pasó entonces fue básico para el futuro del juego. "Hice una búsqueda por Internet y descubrí una web con un teléfono," recuerda Valdez. "Marqué y su hermano (el hoy famoso locutor de la UFC Bruce Buffer) contestó. Cuando mencioné el título, Bruce dijo que teníamos que licenciar la frase, porque demandaban a cualquier que la

>. EVOLUCIÓN LÚDICA

Punch-Out!! > Ready 2 Rumble Boxing > Fight Night



El clásico de Nintendo *Punch-Out!!* demostró que los juegos de boxeo no tienen por qué ser serios para resultar adrenalínicos.

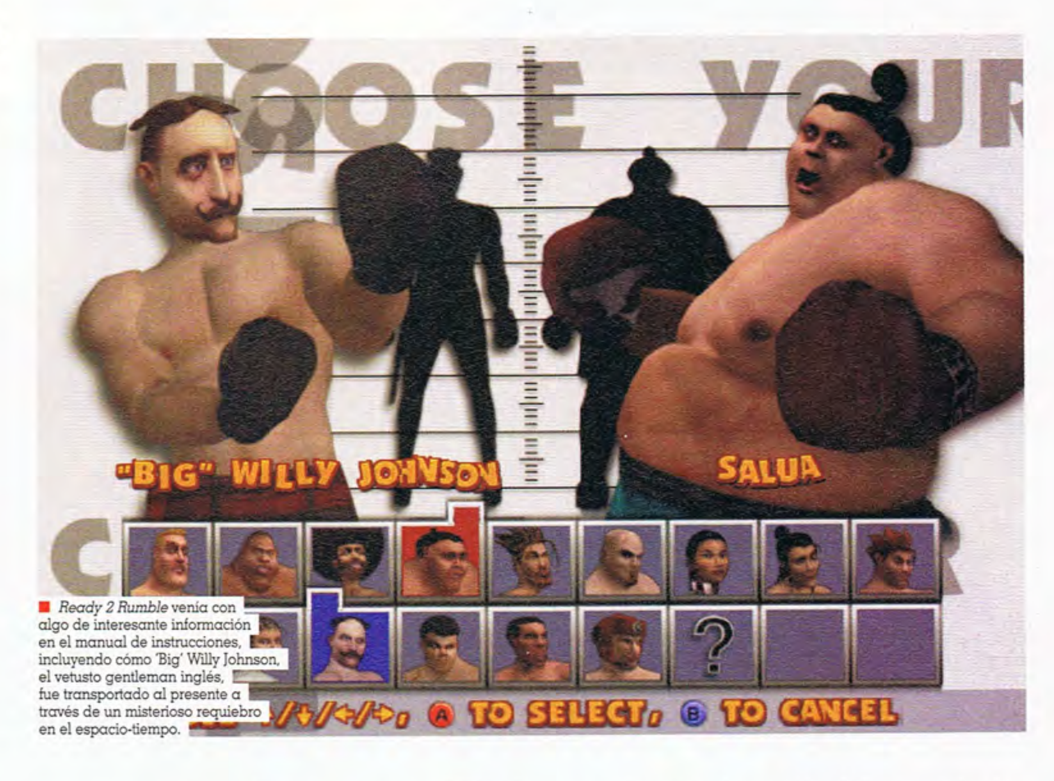


Puede que opte por el realismo más que por la caricatura, pero *Fight Night* le debe mucho al sistema de control de *Ready 2 Rumble*.



MALES EXCLUSIVOS

■ POCO MÁS DE un mes después de su debut en Dreamcast, *Ready 2 Rumble Boxing* apareció en PlayStation y Nintendo 64. Jimmy Blood fue eliminado de ambas versiones, y fue sustituido por Gino Stiletto en PSone y por J.R. Flurry en N64. "Como casi todas las compañías, Midway quería mantener una relación especial con los tres gigantes del hardware de la época: Sega, Sony y Nintendo," explica Valdez cuando le preguntamos por las exclusivas para consola. "Repartir en cada una personajes exclusivos era habitual, ya que daba a los jugadores razones para escoger un sistema. Una idea simple desde el punto de vista del marketing, pero una pérdida para los jugadores y más trabajo para el desarrollador, que hacía tres versiones distintas del juego." Nos preguntamos si Project Soul piensa del mismo modo sobre *SoulCalibur II*...



■ *Ready 2 Rumble* venía con algo de interesante información en el manual de instrucciones, incluyendo cómo 'Big' Willy Johnson, el vetusto gentleman inglés, fue transportado al presente a través de un misterioso requiebro en el espacio-tiempo.

usara sin su permiso. Se llegó a un trato y Michael cedió su voz y su imagen. Fue una gozada trabajar con él y nos benefició en términos de imagen y credibilidad."

Después de diez meses de desarrollo ininterrumpido a manos de un equipo de 12 personas, *Ready 2 Rumble Boxing* se lanzó junto a la Dreamcast en EE.UU. y Europa. "No teníamos tiempo para dormir," explica Valdez cuando le preguntamos por qué figura en los créditos como Emmanuel 'Insomne' Valdez. "Trabajábamos 12 o 14 horas diarias, durante diez meses seguidos. Nos acostumbramos a dormir en el sofá. Hacia el final descubrimos el Red Bull y creo que llegó a provocarnos brotes de insomnio."

■■■ PERO ANTES DE QUE el equipo pudiera descansar, quedaban por vivir algunas noches en vela más. "Estábamos celebrando el lanzamiento del juego en las oficinas de Midway y viendo cómo en *Good Morning America* la presentadora, Diane Sawyer, jugaba en directo. Al principio todo iba bien y Diane se estaba divirtiendo. Pero cuando el juego llevaba un minuto en funcionamiento, empezamos a oir un loop continuo en el sonido. Al principio pensamos que el disco estaba sucio, pero después de recibir una llamada de la dirección, diciendo que el servicio de atención al cliente estaba desbordado con llamadas para reclamar, supimos que algo iba mal."

"Miembros del equipo original, técnicos de Midway e ingenieros de hardware de Sega trabajaron sin parar durante varios días para averiguar qué pasaba," cuenta Valdez. "Uno de nuestros programadores descubrió el problema y lo arreglamos rápidamente. Se enviaron discos de sustitución y *Ready 2 Rumble* se convirtió en el juego third-party más popular de la consola hasta la llegada de *SoulCalibur* el año siguiente. Por cierto, que un dato que nadie conoce es que *SoulCalibur* fue la principal inspiración para nuestro juego. Sí: un juego de lucha basado en armas blancas influenció a un juego paródico de boxeo." Curioso legado, Namco.

Hoy, Valdez desarrolla juegos para iOS en Appy Entertainment, una compañía que confundó en 2008. Allí ha conseguido grandes éxitos: su portfolio en Appy le hace responsable de títulos que en conjunto superan los 16 millones de descargas, pero aún recuerda los viejos tiempos con satisfacción. "El mejor recuerdo que tengo de *Ready 2 Rumble* es el de haber trabajado con uno de los mejores equipos posibles," rememora Valdez con una sonrisa. "Veníamos de que nos cancelaran un juego, teníamos el culo contra la pared y nuestras carreras pendían de un hilo. Pero fuimos capaces de convencer al jefe de nuestro estudio, John Rowe, de que nos dejara permanecer juntos para hacer este último juego. Siempre recordaré esa lucha contra las adversidades que nos llevó a crear al que hoy se considera una leyenda generacional dentro de los juegos de boxeo."


RETRO
9
36
2UP
168
37
16
TOTAL



JEFAZOS

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Arcade [Konami] **1989**

■ Esta licencia de Konami para arcade tenía un poder insólito: chupar más calderilla de los impresionables imberbes de finales de los ochenta y principios de los noventa que cualquier otra. Se trataba de un trepidante brawler para cuatro jugadores en el que se combatía contra los rivales más populares de los dibujos animados, incluyendo al cabeza-de-aluminio Shredder y el repulsivo cerebelo alienígena Krang. Las apariciones más memorables, sin embargo, son las del imposible dúo de mamíferos Bebop y Rocksteady. Ambos eran vencidos previamente en el juego, pero cuando unen fuerzas, rinoceronte y puerco son oponentes dignos para las tortugas (una frase para enmarcar ¿eh?). Digno de las tortugas y digno de los impresionables imberbes de finales de los ochenta y principios de los noventa, que se rascaron el bolsillo en busca de suelto una y otra vez.

1989 1990 1991 1992

HISTORIA DE LOS

1993 FUE UN año de transición para la industria: de hecho, fue uno bastante difícil. El mercado de los microcomputadores de 8 bits llevaba un tiempo en decadencia debido a la pérdida de fuerza de los mercados de ZX Spectrum y Amstrad CPC. Tanto BBC Micro como Commodore 64 aguantaron el tipo, y aunque las ventas de los juegos en ambos sistemas estaban cayendo debido al creciente interés en los sistemas de 16 bits, aún aparecían joyas, particularmente para C64, como *Mayhem In Monsterland* o *Parsec*, dispuestos a rivalizar con cualquier producto consolero del momento.

Y mientras los ordenadres de 8 bits se desvanecían poco a poco de la faz de la Tierra, los sistemas basados en CD-ROM iban ganando terreno, con un relativamente amplio número de máquinas siendo lanzadas por todo el mundo, pero sin conseguir establecerse del todo como el futuro de la industria. Las cosas se aceleraron en abril, con Sega lanzando finalmente su Mega-CD en Europa, 15 meses después de que su debut en Japón. Aunque el cacharro de Sega acabó vendiendo 6 millones de unidades, se le consideró un fracaso al quedarse muy lejos de alcanzar a los 37 millones de los que podía presumir la Mega Drive original.

Y aunque los consumidores mostraron poca fe en el *add-on* de Sega basado en la tecnología digital, eso pareció importar poco a las compañías, con Tandy, Pioneer, Commodore, Goldstar, Sanyo o Panasonic lanzando cada una su propia consola doméstica basada en la tecnología CD.

De lejos, el más interesante de todos ellos fue la ambiciosa 3DO, una creación del fundador de Electronic Arts Trip Hawkins. Hawkins había conseguido ya un gran éxito en el mercado de las consolas después de que EA le hiciera ingeniería inversa a la Mega Drive, y Hawkins decidió que la 3DO era el siguiente paso lógico en el mercado de las consolas domésticas. La 3DO fue fabricada por tres compañías distintas: Goldstar, Sanyo y Panasonic, mientras que los escasos 3 dólares de royalties que las compañías pagaban por cada juego que lanzaban para el sistema eran mucho más económicos que las cifras que pedían Sega y Nintendo. Tampoco tenía bloqueo regional o protección anticopia en el propio hardware, con solo unos pocos títulos japoneses funcionando exclusivamente en máquinas de ese país.

HOY REV 19

ATARI PROCONTROLLER ATARI JAGUAR 64-BIT INTERACTIVE ENTERTAINMENT SYSTEM

La guía oficial de *Kirby's Adventure* para NES incluía dibujos de la entonces poco conocida mascota a cargo de Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata y su creador Masahiro Sakurai. Los de Iwata son infernales.

AMIGA CD32 MICROCOSM

Microcosm fue un ejemplo temprano de tecnología CD-ROM excesivamente *hypeada*, obra de Psygnosis. Recibió buenas notas, pero no cumplió lo que prometía.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM KIRBY'S ADVENTURE Nintendo

NINTENDO POWER STAR FOX Super FX Heroics THE SOURCE FOR NEWS AND STRATEGY

La 3DO de Trip Hawkins era una consola muy avanzada que, como otras máquinas basadas en el CD-ROM, se vendió inicialmente como dispositivo multimedia.

Panasonic REAL

Los personajes de *Starfox* se amputaban las patas por motivos argumentales. La estrafalaria idea es reforzada por este primitivo arte del juego que muestra las patas metálicas.

VIDEOJUEGOS

Como muchos otros sistemas basados en CD-ROM, la 3DO tenía su buena sartenada de juegos FMV, pero también propició unos cuantos ports mejorados desde PC, así como lanzamientos exclusivos como el *Way Of The Warrior* de Naughty Dog y el excelente juego de estrategia *Return Fire*. *Road Rash*, *Need For Speed* y *FIFA* mostraron hasta qué punto las tripas de la 3DO eran tecnología punta, pero la consola tropezó con un precio de lanzamiento increíblemente alto de 699 dólares.

El Amiga CD32 de Commodore fue otra consola que prometía mucho y se quedó en nada. Erróneamente publicitada como la primera consola de 32 bits (honor que corresponde en realidad, con siete meses de ventaja, a la FM Towns Marty), fue lanzada cuando comenzaba la decadencia de Commodore. Abundantes problemas llevaron a que la consola nunca llegara a Estados Unidos (aunque sí a Canadá), y aunque la CD32 arrancó con fuerza en Europa, muchos jugadores quedaron decepcionados por el exceso de (muy decentes) ports de Amiga, con pocas novedades añadidas. A ello se le sumaba la falta de apoyo de third-parties potentes, lo que hizo que el catálogo tuviera poca variedad. A pesar de vender muy bien en su primer año (conquistó más de la mitad del mercado británico del CD-ROM), los problemas financieros de Commodore y su incapacidad para mantener el ritmo de la demanda hicieron que dejara de fabricarse en mayo de 1994, cuando quebró Commodore International. Solo estuvo en el mercado durante siete meses escasos.

ISAMOS 93

El último gran lanzamiento de 1993 fue la Jaguar de Atari. Fue recibida como la primera consola de 64 bits, pero lo cierto es que resultó una gran decepción, principalmente debido a la escasez de juegos desarrollados por third-parties y a la dificultad que suponía programar para ella debido a la complejidad de su arquitectura. Aunque recibió algunos clásicos indiscutibles, como *Alien Vs. Predator* y el fantástico *Tempest 2000*, la amplia mayoría de juegos para la consola eran increíblemente pobres, y la incapacidad de Atari paa vender consolas en grandes cantidades hacía que le resultara imposble impedir que los desarrolladores crearan juegos para compañías rivales. Como muchos otros, Atari acabó abrazando la tecnología CD-ROM, pero Saturn y Playstation estaban a la vuelta de la esquina, y aunque Atari demostró valor con el lanzamiento, fue incapaz de hacerse un hueco en el arrollador combate por el trono de lo digital que tendría lugar en 1994.



Mientras que los ordenadores de 8 bits se iban quedando sin gas, juegazos como *Mayhem In Monsterland* aún se lanzaban para Commodore 64.

Aunque aún se confiaba en las FMV, juegos como *The 7th Guest* demostraron que la elevada capacidad del CD-ROM podía mejorar las mecánicas de los lanzamientos.

El CD32 de Commodore prometía, pero padeció un catálogo de juegos que eran esencialmente un cúmulo de ports poco inspirados de Amiga.

DESARROLLADOR del AÑO
Lawrence Holland

Lawrence Holland no es un nombre demasiado familiar para muchos jugadores, pero merece ser mencionado aquí por ser uno de los pocos diseñadores de videojuegos que creó un juego de *Star Wars* digno de mención. Holland es el presidente de Totally Games y fue el diseñador principal de la excelente serie *X-Wing*. *X-Wing* atrapaba perfectamente la emoción del universo *Star Wars* gracias a su estupendo argumento y sus atmosféricas batallas espaciales, y sigue siendo un clásico para los retrojugadores de PC. Fue continuado por unas cuantas expansiones y tres secuelas independientes, incluyendo *TIE Fighter* y *X-Wing Alliance*, que aún hoy sigue jugándose.



VIDA EXTRA: **1993**

DOOM

Cada mes diseccionamos uno de los juegos más importantes del año... Este mes, el shooter en primera persona que definió todo un género.

JUEGA A *RAGE* de id Software durante un rato, y más allá del brillo de sus soberbios gráficos, demuestra una cosa: el impacto de *Doom* en el género de los juegos de acción en primera persona no se puede negar. Dejando de lado los revolucionarios efectos visuales y las interesantes excursiones con conducción, la mecánica tipo arcade de *Rage* y su satisfactorio arsenal son tan similares a las de *Doom* que resulta asombroso. Puede que no sea demasiado sorprendente desde el momento en el que ambos juegos están desarrollados por la misma gente, pero aún así subraya cómo *Doom* sigue proyectando su alargada sombra después de tanto tiempo.

Por supuesto, *Doom* no fue el primer FPS (ese honor va para *Wolfenstein 3D*, también de id Software), pero fue el que popularizó y definió el género, y su impacto e influencia en los shooters en primera persona aún se percibe hoy día. Se estima que 10 millones de personas disfrutaron de *Doom* cuando se lanzó como shareware. No podemos ni imaginar cuántos jugadores lo habrán probado desde entonces.

La auténtica belleza de *Doom* es que aunque no fue el primero, todo lo que hizo lo hizo increíblemente bien. Los molestos laberintos de *Wolfenstein 3D* se sustituyeron por estrechos niveles meticulosamente diseñados; los efectos de luz y sonido creaban una atmósfera única, un truco que hoy es usado aún en títulos como *Aliens Vs. Predator* y en el propio *Rage* de id Softwate; además, el juego On-line no solo preparó el terreno para el posterior *Quake* de id, sino que ha influido en éxitos actuales como *Call Of Duty* o *Battlefield*. Los barriles explosivos mataban a los enemigos cercanos, abundaban los mods creados por jugadores y que modificaban múltiples aspectos del título y el ritmo frenético, estilo arcade, era realmente hipnótico.

EL IMPACTO DE DOOM EN EL GÉNERO DE LOS FPS NO SE PUEDE IGNORAR

Para muchos, el dominio de *Doom* reside en conocer sus armas de fuego (sus oh-sí-nena-cómo-mola-dispararte armas de fuego). Hay un momento en los comentarios del Blu-ray de *Depredador* en el que el director John McTiernan habla de la escena en la que Arnie y sus hombres disparan a la jungla, y la define como «gun porn». *Doom* lo es también: estiliza su armamento en una orgía de uber-violencia que resulta gratificante aún 19 años después de su primera aparición.



Después del frustrante diseño de niveles de *Wolfenstein 3D*, era una gozada patearse cada una de las fases de *Doom*.



Doom se hizo tan popular que fue revisitado por id Software en varias ocasiones. *Ultimate Doom* se considera generalmente la mejor versión.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ *DOOM* REVOLUCIONÓ el género de los FPS de forma bastante sencilla, desatando una oleada de clones que duró años, Muchos de ellos estaban creados a partir del mismo motor de *Doom*.

Raven Software lanzó *Heretic* en 1994, al que siguió *Hexen* en 1995, ambos publicados por id Software. Los dos juegos tenían una ambientación de tipo fantástico, con hechizos y artefactos mágicos sustituyendo a las armas de fuego que prevalecían en *Doom*.

id Software visitaría el mundo de la fantasía gótica con el seminal *Quake*, mientras que compañías como Apogee escogerían una aproximación más paródica con *Duke Nukem 3D*. Otros clones notables en los noventa fueron *Dark Forces*, un spin-off de *Star Wars*, los más orientados a contar una historia *Marathon* y *Half-Life*, y el excelente *GoldenEye* de Rare. id lanzó dos secuelas (*Doom II: Hell On Earth* en 1995 y *Doom 3* en 2008). La cuarta entrega está en desarrollo, cómo no.



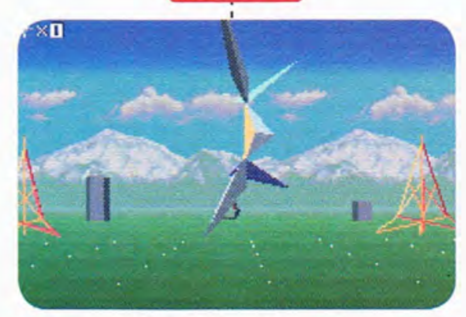
JUEGOS DESTACADOS

RIDGE RACER

■ EL FULMINANTE y velocísimo juego de carreras de Namco fue un gran éxito en salones recreativos gracias a su mareante sensación de velocidad, el maravilloso diseño de sus recorridos y sus pegadizos temas de J-Pop. Su gargantuesca popularidad le garantizó un port doméstico que fue título de lanzamiento de la PlayStation de Sony.



STARFOX



■ EL PRIMER JUEGO de Argonaut para SNES revolucionó el catálogo de la consola, ya que fue el primero que usó el innovador chip Super FX. El resultado fue un frenético shoot-'em-up con los primeros gráficos poligonales en la consola de 16 bits de Nintendo. ¡Y el debut de Fox McCloud!

SECRET OF MANA



■ LA SECUELA DE SQUARE de *Seiken Densetsu* aguanta como uno de los mejores RPGs de SNES. Es un lanzamiento innovador gracias a su único sistema de menús y la posibilidad de recorrer la aventura con hasta tres jugadores gracias al afamado periférico Super Multitap.

SYNDICATE



■ UN ÉPICO título de estrategia en tiempo real de Bullfrog que capturaba la atmósfera cyberpunk de *Blade Runner* y *Shadowrun*. El punto de vista isométrico mostraba con detalle los edificios, y el armamento y la posibilidad de mejorar tu escuadrón de cuatro cyborgs le otorgaba de una larga vida jugable.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING



■ HAY ALGUNOS puristas de *Zelda* que dicen que esta, y no *A Link To The Past*, es la mejor aventura en 2D. Es fácil ver por qué: *Link's Awakening* aprieta a tope las tuercas de las posibilidades de los juegos portátiles. Una versión deluxe con una mazmorra adicional salió en 1988 para GBC.

AVERSIÓN POR LA CONVERSION

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle.



FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: BBC Micro
Año: 1984
Compañía: Elite Systems
Desarrollador: Atari

PAPERBOY

LANZAMIENTO ORIGINAL **Placa:** Atari System 2 **Año:** 1984 **Compañía:** Atari Games **Desarrollador:** Atari Games

CIERTAMENTE, ES IRÓNICO el hecho de que en 1984, legiones de críos se gastaran el dinero que ganaban repartiendo periódicos haciendo lo mismo en un entorno virtual. Pero esa era la brillantez de *Paperboy*: cogía el trabajo de aprendiz de repartidor de periódicos y lo transformaba en una colorista y divertida aventura de distribución de papel impreso a pequeña escala.

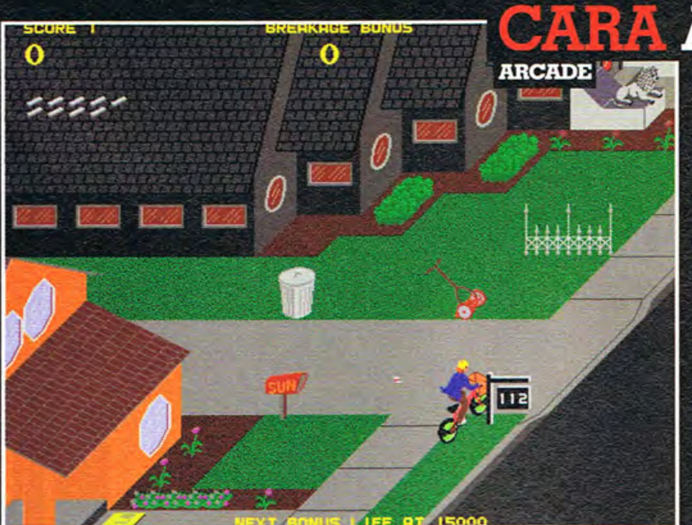
Gracias a la limitación de periódicos, las zonas de reparto cada vez más complicadas y blancos específicos (había que repartir a los clientes, y además destrozar los cristales de los no-suscriptores), *Paperboy* podría ser descrito casi como un *shooter* táctico, definición que encajaba perfectamente con el trabajo que estaba simulando. Pero lo que convierte a *Paperboy* en una excelente muestra de su género es que tiene un estupendo equilibrio entre la representación del oficio del protagonista y, al mismo tiempo, logra ser lo suficientemente divertido y desafiante. Obviamente, se dedicó una gran cantidad de tiempo a su diseño y a la construcción del mueble de la recreativa (que simulaba el manillar de una bicicleta, lo que ayudaba a la inmersión de los jugadores).

Paperboy apareció en más de veinte sistemas desde su lanzamiento, desde el TRS-80 a teléfonos móviles, convirtiéndose en un gran éxito para Atari. Muchos de los ports a sistemas de 8 bits fueron publicados por Elite, y uno de los peores fue la conversión a BBC Micro, que transformó los coloridos barrios residenciales del original en una ciudad fantasma monocromática.

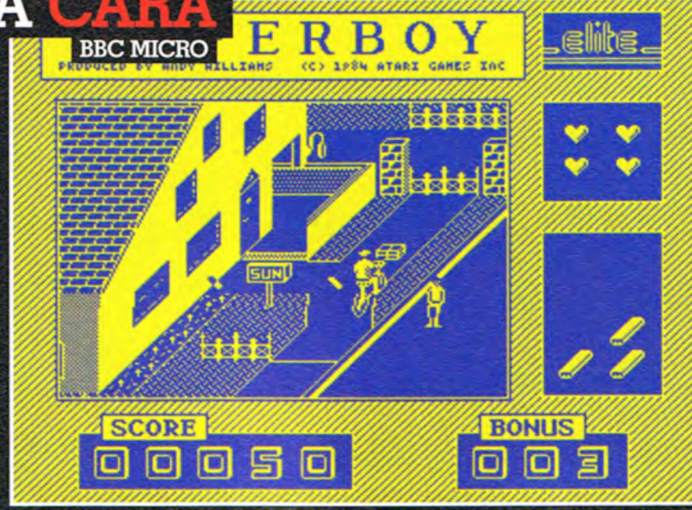
Con una música que solo suena en la pantalla de título y no durante el propio juego, el único acompañamiento sonoro del que se disfruta es el de algunos burdos efectos de sonido aquí y allá. La mecánica está también muy descuidada: el repartidor pedalea como si fuera su último día de trabajo antes de unas vacaciones de seis meses, y las calles están prácticamente vacías, en contraste con las de la versión arcade. Pero es la presentación y los gráficos donde esta conversión cae en picado, con su paleta bitonal cargándose todo el aspecto vibrante y soleado del original. Y no es que *Paperboy* ofreciera una gran libertad de movimientos, pero la mecánica de este port es realmente claustrofóbica, debido en buena medida a que el campo de juego está embutido en una ridícula caja en el centro de la pantalla.

CARA A CARA

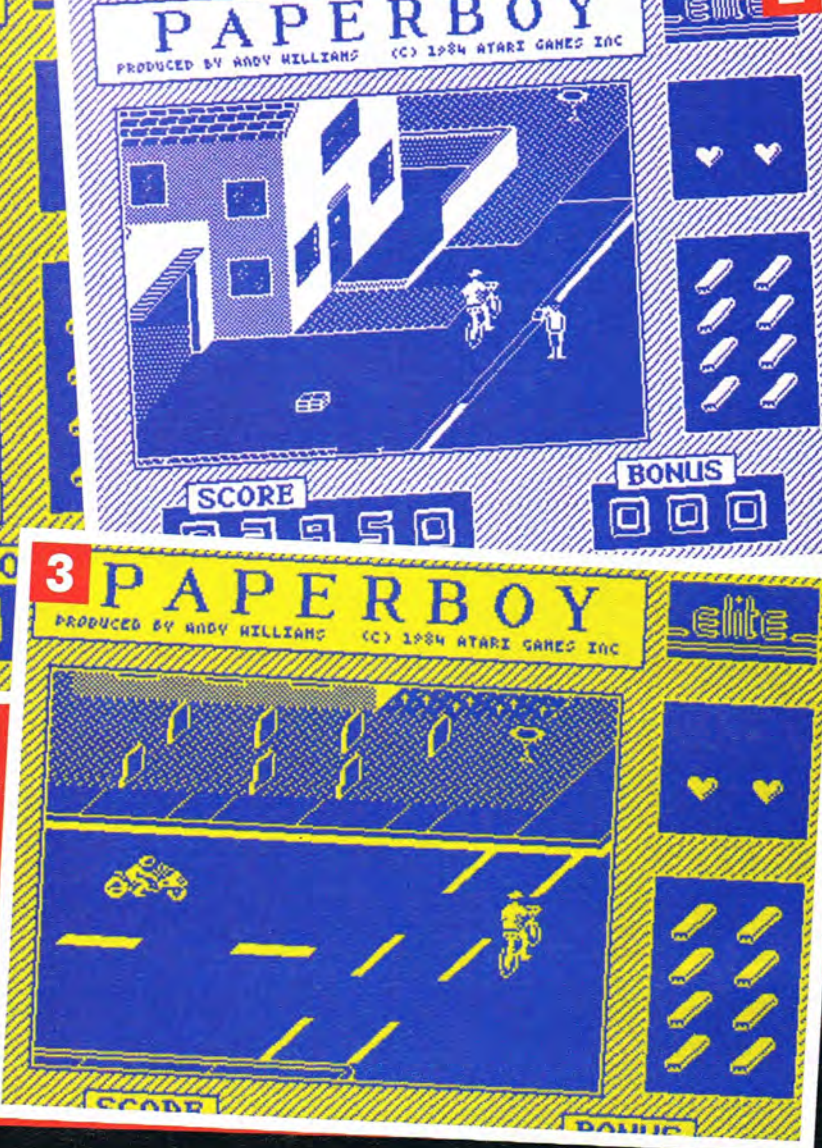
ARCADE



BBC MICRO









LA DEBACLE

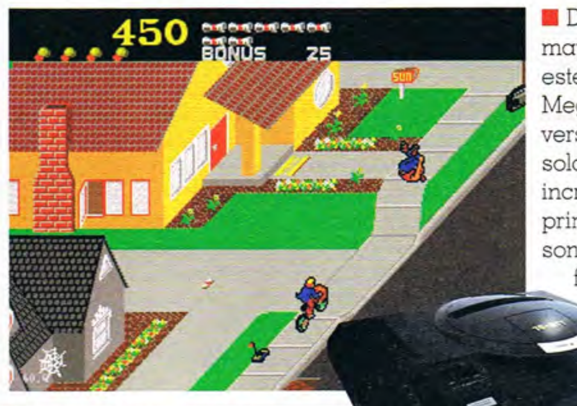
1 El diseño de niveles no es una réplica fidedigna del arcade. Cada casa parece tener su propio cementerio. O esta versión de *Paperboy* tiene lugar en una ciudad con un índice de criminalidad altísimo, o los habitantes tienen un gusto pésimo para la decoración de jardines.

2 La presentación es lamentable. El área de juego es ridícula por culpa del exagerado borde, lo que sienta fatal en un juego como *Paperboy*. Al menos los patrones de color cambian entre niveles, lo que demuestra cierta piedad, pero el blanquecino tono del segundo hace que el barrio parezca aún más una ciudad fantasma.

3 No hay ni música ni voces digitalizadas en este port; simplemente, unos cuantos pitidos acompañando algunas acciones. Nuestro consejo: juégalo en un día agradable, abre las ventanas, deja que el sonido de los pajaritos te relaje y reza para que un balonazo llegado desde la calle reviente la pantalla.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: **Mega Drive** Año: **1991** Compañía: **Tengen** Desarrollador: **Movie Time, Ltd**



■ Desarrollado con el mayor de los mimos, este soberbio port de Mega Drive fue la mejor versión doméstica. No solo es idéntico (con una increíble versión del tema principal de la banda sonora), sino que se juega fenomenalmente bien gracias a unos suavísimos controles.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual de tesoros retro de colección



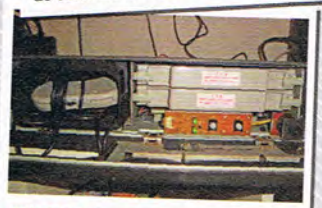
DETALLES

PLATAFORMA: Super Famicom Box
AÑO: Desconocido
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
ESPERA PAGAR: 1.200 Euros

PSS-64 SUPER FAMICOM BOX CART

Si te gustaría que games™ hablara de ti y de alguno de tus tesoritos en El Rincón del Coleccionista, escríbenos a games@grupozeta.es

PRUEBA A: El mítico cartucho de Super Famicom Box, prueba que existe realmente. Es cuatro veces más grande que los cartuchos estándar de Super Nintendo. Imposible meter uno de estos en tu Super por error.



PRUEBA B: Los cartuchos se insertan en el frontal de la consola, que tiene un mecanismo que los asegura y evita que los jugadores los roben. Esto es así.



PRUEBA C: Aunque Jens posee un PSS-64, no tiene la colección completa. Le falta un PSS-63, que incluye *Super Tetris 2* y *Super Donkey Kong*.

POR QUÉ ES RARO

CREADO PARA ser usado en la industria hostelera, la Super Famicom Box era una particular variación de la Super Famicom que permitía jugar a títulos a disposición de los clientes. El sistema solo se vio en Japón, donde se distribuyó primordialmente en hoteles. La máquina no es compatible con los cartuchos de Super Famicom; tiene en su lugar un pequeño catálogo de cartuchos pregrabados con una selección de títulos de SNES.

Conocidos entre coleccionistas por sus números de serie, se asumió durante años que solo se produjeron tres cartuchos de Super Famicom Box: PSS-61, empaquetado con el sistema y que incluía *Super Mario Kart, Super Mario All-Stars* y *Star Fox*; PSS-62, que incluía *Super Mahjong 2* y *Golf* (el único título exclusivo de SFB); y PSS-63, que contenía *Super Tetris 2* y *Super Donkey Kong* (*Donkey Kong Country*).

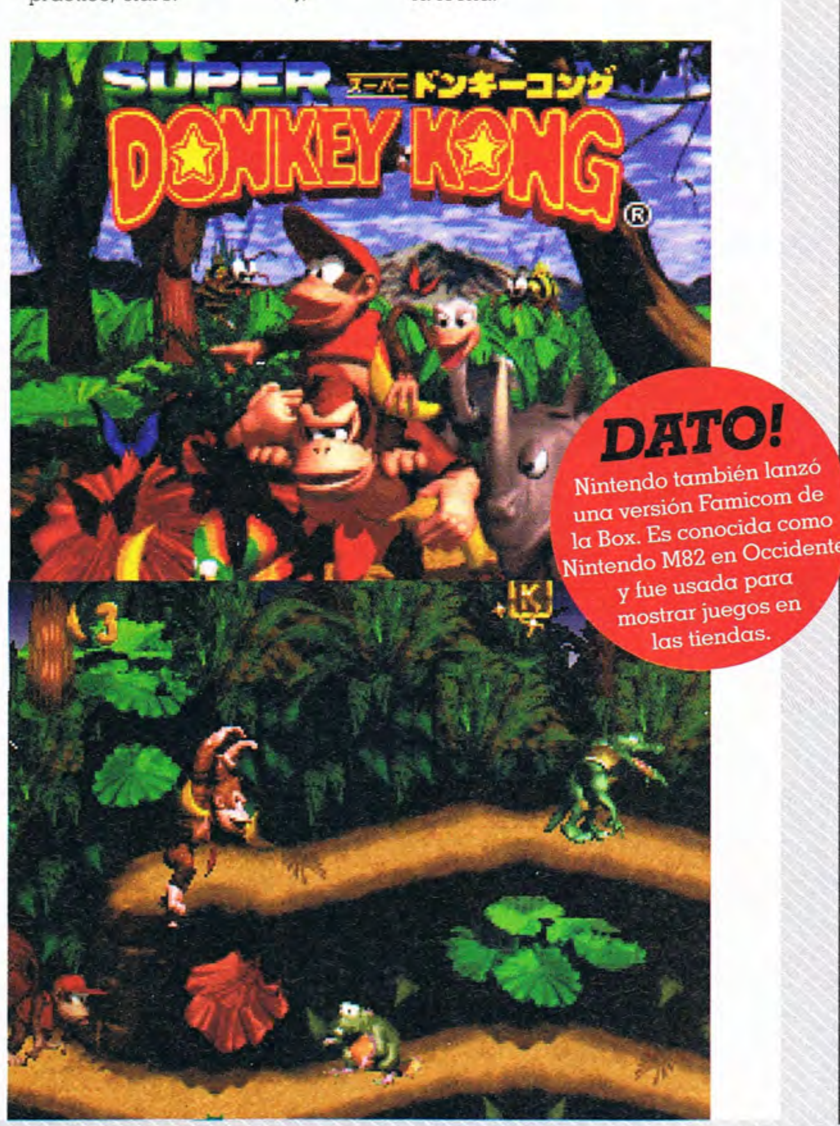
Siempre se rumoreó acerca de un cuarto cartucho que incluía *Super Donkey Kong* y *Super Bomberman 2*, pero Nintendo nunca lo confirmó oficialmente. Hasta este mes: nuestro atento coleccionista detectó el cartucho en una tienda de venta virtual nipona. Sabiendo que era una auténtica rareza, lo reservó y finalmente nos ha confirmado que se trata de esta ignota rareza.



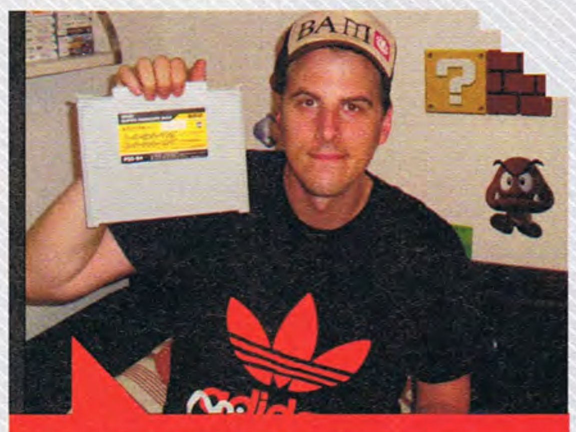
¿Y EL JUEGO?

DONKEY KONG Country y *Super Bomberman 2* son, desde luego, dos títulos que vale la pena jugar. El primero es uno de los mejores plataformas de la era de los 16 bits; revitalizó la franquicia *Donkey Kong* y se convirtió en uno de los juegos más vendidos de Super Nintendo. Aunque el segundo no tiene nada que lo distancie de la familiar y bien conocida fórmula *Bomberman*, es una secuela muy entretenida, y si tienes un multitap, es un party game realmente bueno. Es decir, que el PSS-64 es un pack de juegos bastante decente. Hasta que consideras el punto de vista práctico, claro.

Los cartuchos son tan raros y las Super Famicom Boxes tan poco comunes que estos cartuchos no tienen ningún atractivo para quien no sea coleccionista. Como el PSS-64 solo es compatible con la Super Famicom Box, tienes que invertir en la máquina para jugar. Si además consideras que el catálogo de juegos de la consola es minúsculo (todos excepto uno, además, ya editados en consolas normales de Nintendo), el cartucho PSS-64 se convierte en la cosa más especialita, retorcida y extravagante que hemos publicado en esta sección hasta la fecha.



DATO!
Nintendo también lanzó una versión Famicom de la Box. Es conocida como Nintendo M82 en Occidente y fue usada para mostrar juegos en las tiendas.



TENGO UNO

Nombre: **Jens Sommer**
Ocupación: **Químico**

¿Qué tiene la Super Famicom Box que te resulta tan atractivo?
El hecho de que esta versión de la Super Famicom solo se hizo para hoteles japoneses. Eso la hace relativamente rara fuera de Japón. En 2005 viví allí durante un año, me sumergí en las profundidades de Akihabara y descubrí un montón de cosas sobre sistemas retro exclusivos de Japón.

¿Cómo y dónde conseguiste el cartucho?
En un foro de Famicom el año pasado, un tío puso un enlace a su tienda On-line. Entré y vi que tenía una Super Famicom Box que incluía el PSS-61 (que estaba incluido en todas las consolas) y el nunca lanzado oficialmente PSS-64. Por aquel entonces yo ya tenía una Super Famicom Box, pero quería comprar el PSS-64, así que adquirí el sistema completo.

¿En qué condición estaba el cartucho y cuánto pagaste por él?
Increíblemente, solo pagué 80 dólares americanos, más 20 dólares por el envío a un amigo de Tokyo. Cuando me llegó a Alemania abrí la caja de la Super Famicom Box y quité el cartucho PSS-64. Vendí mi segunda Super Famicom Box por eBay por unos 200 dólares, así que con la transacción total gané unos 120 dólares.

¿Has jugado con el cartucho? ¿Qué te parece?
Honestamente, no tengo mucho tiempo para jugar (y tengo unos 20 sistemas que funcionan en casa), pero de vez en cuando los enchufo y me dejo llevar por la nostalgia.

Finalmente: ¿has considerado la posibilidad de vender en algún momento el cartucho?
Os confieso que ya he recibido una oferta de un miembro de un foro de Super Nintendo. Me ha ofrecido 1.200 euros, que he rechazado. Solo vendería el cartucho por 3.000 euros, pero dudo seriamente que alguien esté dispuesto a pagar semejante cantidad sólo por el cartucho.



La Guía RETRO de...



Fallout celebra sus quince años como una rareza en la industria, y uno de los mejores juegos de la historia del rol. En games™ juntamos a Brian Fargo, Tim Cain, Feargus Urquhart, Todd Howard y Chris Avellone para que nos cuenten todo sobre cada título de la serie.



1997 – FALLOUT

¿Cuál es la conexión entre Fallout y su predecesor espiritual, Wasteland?
Brian Fargo: La única razón por la que existe *Fallout* es porque no pude conseguir los derechos de EA para hacer un *Wasteland 2*. *Fallout* fue mi contestación a EA, y hay muchos elementos de *Wasteland* metidos en la serie *Fallout*.

Tim Cain: No había jugado a *Wasteland* antes de empezar a trabajar en *Fallout*, pero en el equipo no sólo había jugadores, sino gente que había trabajado en él, como Alan Pavlish o Bill Heineman. Nos gustaba debatir sobre las características que más nos gustaban del juego, como la amoralidad de alguna de las misiones o su mundo abierto, sobre el combate grupal o las zonas de superbotín. Al final, *Wasteland* fue una inspiración, pero *Fallout* fue más una reinvención completa del género posnuclear..

El Fantasy ha sido la ambientación por defecto de los RPG desde *Dungeons & Dragons*. ¿Qué os llevó a elegir un entorno postapocalíptico ci-fi?
Brian Fargo: *Mad Max* es una de mis películas favoritas de todos los tiempos y siempre he tenido una fijación personal con el género. De pequeño me leía los tebeos de *Kamandi, El último hombre vivo* es una de mis pelis favoritas y *La canción del cisne* sigue siendo un gran libro. Siempre me ha fascinado ese concepto del retorno a la edad oscura, pero con tecnología de por medio.

¿Qué aspectos de los RPG intentabáis mejorar o cambiar con *Fallout*?
Tim Cain: Quería un mundo abierto, y también que el jugador pudiera decidir cómo era su personaje, no el diseñador. También deseaba que las misiones y la historia principal tuvieran ramificaciones y distintos finales, no sólo para buscar la rejugabilidad, sino para apoyar con cosecuencias las decisiones de los jugadores. Que los juegos de Bethesda hayan conservado parte de estas decisiones de diseño me demuestra que acertamos con esas características.

Para 1997 ya había juegos de rol que habían dado el salto a las 3D, como *The Elder Scrolls*. ¿Por qué *Fallout* se quedó en los sprites?
Tim Cain: Mis juegos favoritos de esa época, como *X-COM* o los *Crusader*, eran isométricos. Me gusta cómo la perspectiva te permite ver el campo de batalla de una forma imposible de lograr con la primera persona. Y a finales de los 90, el 3D no te permitía el nivel de detalle en los personajes que alcanzaban los sprites.

Brian, ¿sabes por qué se rompió el acuerdo para usar el sistema GURPS de los juegos de Steve jackson?
Brian Fargo: Sé exactamente cómo se rompió porque fui yo el que lo hizo. Habíamos mandado a Jackson un adelanto de la intro, cuando disparan a un tipo en la nuca mientras suenan los Ink Spots. Jackson dijo que eso era demasiado violento y que lo quitásemos y que no podía ser, y yo le dije que ni hablar, así que se acabó la colaboración. Respeto su deseo de que su nombre no se asocie con ciertos materiales, pero sabía que el tono del juego era todavía más bestia que el de la intro, así que tampoco tenía sentido intentar prolongar nuestra relación. Entonces pensé: 'y eso que aún no has visto nada'.

Feargus Urquhart: Tras romperse el acuerdo, tres o cuatro miembros del equipo nos dedicamos a inventar un nuevo conjunto de reglas: SPECIAL. Cuando tuvimos que ajustar el juego a las nuevas reglas, descubrimos que eran aún más fácil





El diálogo interactivo en Fallout es una de las bases de la serie, tan bien hecho que gana al compararlo con los actuales.

de lo que pensábamos, gracias al trabajo que hicieron Tim Cain y Chris Jones con la base del juego.

¿En qué difería el uso que ibáis a darle a GURPS del sistema SPECIAL?
Tim Cain: GURPS era mucho más complejo que SPECIAL, con lo que recibíamos mucho más feedback de la gente de control de calidad, quejándose de que les costaba hacerse con el sistema. Recuerdo que un tester me preguntó por qué algunos personajes disparaban mejor que otros aunque tuviesen la misma puntuación en armas de fuego. le dije que la Destreza jugaba un bonus en el resultado, pero que también la Inteligencia, aunque el bonus era distinto. no quedó nada satisfecho con la respuesta y empecé a preocuparme por si los jugadores podrían entender bien el sistema?

¿Y lo que más te gusta de SPECIAL?
Tim Cain: La simplicidad de SPECIAL lo hacía ideal tanto para programarlo como para explicárselo a otras personas, y aún así nos permitía tener personajes muy distintos. Como lo hicimos nosotros, le cogí más cariño, claro. Aunque tuve que pelear para que me dejarán meter Suerte. Había gente a la que no le gustaba una característica tan vaga, pero yo disfrutaba con la idea de darle a los jugadores un poco de control sobre los "incuantificables": descubrmientos, ataques críticos, encuentros especiales.

"Quería un mundo abierto, en el que el jugador, no el diseñador, pudiese decidir quién era y cómo actuaba su personaje"

¿Cuál crees que fue el mayor desafío a la hora de hacer *Fallout*?
Tim Cain: Nunca había hecho nada tan ambicioso antes. Dado que no tenía equipo al principio, tuve que crear un motor, que incluía el control de eventos, los controladores de animaciones, el sistema de sonido, el funcionamiento de la interfaz... Todo. Súmale el hecho de que estaba creando una IP nueva, desarrollando la trama y dieñando personajes y misiones... Menos mal que para entonces ya había más gente en el equipo. Por si no tenía bastante, también era el productor del juego, así que tenía que escribir informes y asegurarme de que cumplíamos con el calendario. Si me lo hubiesen dicho de antemano, me habría muerto. En vez de eso, simplemente fui resolviendo todo según iba cayéndome encima.



Tanto trabajo terminó dando frutos, eso sí...
Chris Avellone: El juego final era revolucionario. Cambió todo lo que yo pensaba sobre los RPG. Tenía tantos momentos brillantes de diseño, como que la Inteligencia influyese en los diálogos, las pericias e incluso elementos menores como plantar explosivos en alguien utilizando la habilidad de robar. Tuvo muchísima influencia en cómo diseñé los diálogos de *Planescape: Torment*, la idea de que casi todas las habilidades y destrezas se mezclan con el Karma para cambiar la reacción de los personajes hacia ti me parecía fundamental, y fue *Fallout* me abrió los ojos a un mundo de nuevas posibilidades..

Feargus Urquhart: El mayor logro del juego fue meter a la gente en otro mundo y que pudiera interpretar al personaje que quisieran. Hasta entonces, casi todo estaba limitado a clases predeterminadas, que sólo definían el comportamiento en combate. En *Fallout* podías llevar un personaje de Combate, de Sigilo o de Diálogo y ganar con cada estilo: podías acabar con el enemigo final sin tener que disparar.



1998 – FALLOUT 2

***Fallout 2* también era de Interplay, pero cayó en manos de un equipo muy distinto. ¿Por qué?**
Brian Fargo: Planteamos una dinámica de equipo muy distinta a la hora de hacerlo, y los chicos hicieron un trabajo excepcional teniendo en cuenta las circunstancias. Tanto el productor como el director de arte del original no querían hacer una secuela, así que tuve que reunir a un equipo nuevo para encargarse del juego.

Pero entonces los miembros originales cambiaron de idea y tuvimos que tirar a la basura casi todo lo que ya habíamos hecho, que nos dejó bastante tocados de moral. Poco después, cambiaron de idea otra vez y dejaron Interplay: otro retraso, otra frustración. Agradezco muchísimo a Chris y a Feargus que consiguieran sacar adelante el proyecto y mantener animado al equipo.

¿Cómo afectaron estos cambios de personal al desarrollo?
Feargus Urquhart: Odio tener que decir que no nos supuso un gran cambio, pero es la verdad, sin desmerecer para nada el talento de Tim Cain, Leonard Boyarsky y Jason Anderson. Porque lo que hicieron con *Fallut* fue un mundo tan grande y definido que *Fallout 2* casi se hizo solo. Buen, había muchísimo por hacer en muy poco tiempo para cumplir con la fecha de salida, pero las bases de *Fallout* facilitaron mucho las cosas.

Tim, ¿qué era lo que querías para *Fallout 2* antes de dejar Interplay, y hasta qué punto dirías que se cumpieron con el juego final?
Tim Cain: Quería pulir el juego: quitar los bugs, suavizar las partes más toscas de la interfaz... Y añadir características nuevas, como un vehículo propio para el protagonista y un nuevo encuentro ambulante en el mapa principal.
Un encuentro difícil, enorme, que te recompensara con buenos objetos. Y que cuando lo derrotases por primera vez, pudieras ver en el mapa donde encontrarlo otra vez. Obviamente, eso nunca se hizo.

Si *Fallout* creó las bases y las mecánicas, ¿podríamos decir que *Fallout 2* es donde tiene más peso la ficción?
Tim Cain: Antes de que saliese *Fallout*, ya llevaba un tiempo dándole vueltas a la idea de los Refugios. Aunque se construyera un millar de ellos sin reparar en gastos, sólo podrían albergar a un millón de personas. Así que me imaginé que los Refugios tenían otros usos, escribí una lista de qué tipos de Refugio se habrían hecho. Y sí, esas ideas se usaron en las secuelas.

Chris: desde el punto de vista del guion, ¿qué era lo que más te gustaba del universo *Fallout*?
Chris Avellone: Hay una cosita, me gusta mucho poder escribir diálogos en los que se diga 'coño' en vez de 'cáspita' y 'vaya puta mierda' en vez de 'oh, Dios mío'. En



Los Refugios del Páramo... Y las razones por las que los inventaron

0 Los genios de la ciencia se unieron para crear un superordenador, 'El Calculador'. Se volvió loco y maligno, claro.

3 Refugio de control, diseñado para permanecer cerrado 20 años. Terminó inundado.

8 Control. Abriría sus puertas a los 10 años para que los residentes reconstruyeran todo.

11 Refugio de control. Mismo objetivo que el anterior. Ningún superviviente.

12 Unas puertas mal selladas y la radiación de la Gran Guerra dieron paso al enclave ghoul conocido como Necrópolis.

13 Diseñado para estudiar la respuesta humana durante 200 años de aislamiento.

15 Otro experimento loco: superpoblación y cóctel explosivo de razas e ideologías para ver qué pasaba.

17 Todos sus habitantes fueron convertido en supermutantes. Aparte de eso, poco se sabe de su propósito.

19 Experimento sobre la paranoia. Dos grupos, picados entre sí lo máximo posible. Acabó mal.

21 Cada ciudadano tenía la misma cuota de poder. Arreglaban las diferencias con apuestas en vez de con asambleas.

22 Perfumado con maravillosas esporas mutantes que convirtieron a todos sus habitantes en Cosas del Pantano posnucleares.

34 Tenía un arsenal muy bien equipado, el problema es que olvidaron echar la llave.

76 Un Refugio mencionado de pasada en la tercera entrega, supuestamente situado cerca de Pittsburgh...

77 Un hombre solo y muñecos. El sueño del japonés pervertido hecho Refugio. El traje del hombre está en el exterior..

87 Experimento médico con virus evolutivo. El resultado: supermutantes asesinos y ningún superviviente.

92 La idea de crear un ejército de Capitanes América con mensajes subliminales.

101 Un Refugio pensado para subsistir indefinidamente, hasta que se averió el chip del sistema de agua.

106 Drogas alucinógenas a cholón. En serio, ¿quién diseñó estos refugios? ¿GLaDOS?

108 Imagínate la vida en un Refugio poblado por una docena de clones idénticos, todos llamados Gary, sin ningún tipo de plan de viabilidad. I+D+i en su máxima expresión.

112 Todos sus moradores están enchufados a un sistema de realidad virtual del que no pueden escapar.





Fallout y Fallout 2 están disponibles en GOG.com, pero Todd Howard tiene planes para ver remakes en XBLA o iPad.

una escala mayor, la serie tiene suficientes lazos con el mundo real como para poder crear una historia con más significado y con la que te puedes identificar mejor. Por último, el hecho de que hubiera tantas maneras de resolver una misión usando las habilidades enriquecía la experiencia de rol puro. El diálogo no era sólo algo expositivo, sino una herramienta que podías usar para conseguir tus objetivos, un concepto que me enamoró.

¿Cuáles eran los mayores desafíos de escribir una ficción interactiva de ese calibre en ese momento del género?
Chris Avellone: Lo más difícil es seguir el hilo de las variables y los datos. Nunca habíamos hecho un juego tan reactivo, que requiriese un control tan cuidadoso del flujo de información entre los diseñadores. Cada documento de zona contenía una lista de los elementos reactivos de la propia zona y los nexos entre áereas. Podríamos ir más allá, y lo hicimos, pero sin esos documentos habría sido imposible. Lo bueno es que ya veníamos curtidos de *Fallout*, así que aplicamos todos los trucos que habíamos aprendido para que los diálogos y las misiones fueran mucho mejores. Podías cargarte a alguien forrando de explosivos a un crío y mandando al crío a que hablase con su padre; y crear diálogos mucho más complejos, porque teníamos gente en el equipo más propensa a crear los archivos necesarios para esas reacciones, con lo que era más fácil meter mucho más contenido.



2008 – FALLOUT 3

Todd, ¿qué era lo que veía Bethesda en la saga para tenerle tantas ganas?
Todd Howard: La ambientación, ante todo. Me encanta la idea de la tecnología Vault-Tec, el rollo retrofuturista de las ruinas de los años 50. Y que encajaba perfectamente con el estilo de juegos que nos gustan: uno donde tienes libertad para explorar, hacer lo que quieras y ser recompensado por ello.

¿Cómo se decidió qué se iba a tirar y con qué os quedabáis?
Todd Howard: La respuesta fácil sería que queríamos mantener todo, actualizándolo para el presente. El primer juego es brillante, y diez años después llegábamos nosotros y teníamos que preguntarnos '¿Qué podemos hacer para recuperar esas sensaciones?' El tiempo y la tecnología cambian tanto la forma de crear juegos como las reacciones del público al jugar.

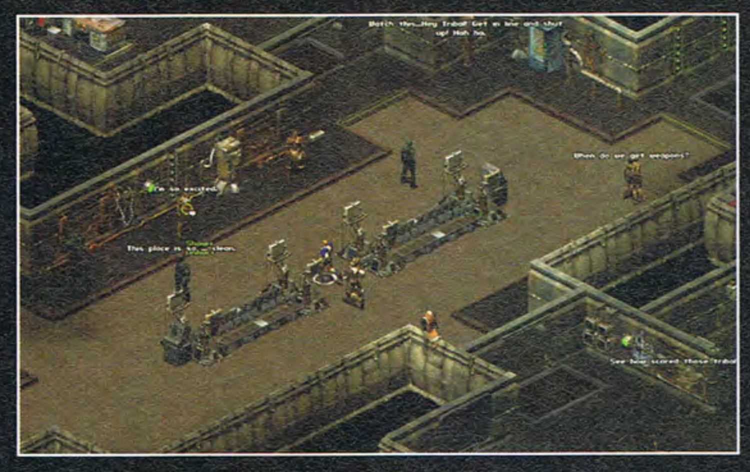
LOS DERIVADOS

FALLOUT TACTICS

"La verdad, todavía me asombra que pudiésemos hacer esto", dice Ed Orman, idseñador de *Fallout Tactics*. "Nuestro equipo eran casi todos novatos, yo incluido; nuestro programador jefe se fue al poco tiempo; teníamos un diseño demasiado ambicioso, un ciclo de desarrollo muy corto y enormes problemas de comunicación entre grupos de trabajo que vivían en distintas zonas horarias, unos fans que no paraban de quejarse de lo que estábamos haciendo y un editor que no creía en nuestras capacidades. Todo tan en contra que me parece increíble que lo sacásemos.

"La idea para *Tactics* la sugirió Interplay tras enseñarles una demo de otro juego que corría en un motor isométrico", prosigue Orman. "El motor les gusto mucho y nos propusieron enseñarles algo centrado en el combate en el universo Fallout".

Micro Forté recibió algo de apoyo por parte de interplay, pero no fue suficiente. "Pudimos contar un poco con Chris Taylor y Chris Avellone (¡gracias, majos!) y ambos hicieron todo lo posible para llevarnos en la dirección correcta. Pero, si preguntas a los fans, su implicación no bastó. Y eso que creo que conseguirmos emular el espíritu de la serie, aunque nos perdiésemos en otros detalles".Aún así, el equipo de orman consiguió transformar el Páramo en otro tipo de juego, el más menospreciado y adictivo de la serie. Aunque a Orman le encantaría ver un remake en iPad, no parece nada fácil. "Ni siquiera sé quién tiene los derechos de este título concreto. ¿Interplay o Bethesda? De momento, está disponible tanto en Steam como en GOG.com.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

El debut consolero de la serie vino de la mano de un juego de combate 3D para PS2. Un churrazo de pánico, pensado para exprimir la franquicia, igual que esas monstruosidades de Baldur's Gate: Dark Alliance (compartían el mismo motor, Snowblind) para consola: niveles lineales, combate descerebrado, y una trama inane que se mea en todo el legado de la serie. Aunque Bethesda se ha apresurado a sacarlo de la continuidad, el título lo intentaba, hasta el punto de presentar al protagonista del primer juego como un personaje jugable en el modo New Game+. También era una época en la que Oblivion aún no había demostrado que el rolazo en consola no tenía por qué ser inferio al de PC. Pero vaya churro. Ni con un palo. Ni GRATIS.

¿Hay algo que quisieras hacer que se quedara fuera del juego final?
Todd Howard: No hay nada que no rehiciéramos una y otra vez hasta quedar satisfechos: el diseño de Pip-Boy, la ropa del refugio, las armas, el sistema VATS, el propio mundo. Dejamos las ciudades reducidas a la mitad. Quitamos un sistema quirúrgico. Queríamos dar la sensación de supervivencia y a veces nos pasábamos de frenada y teníamos que quitar y añadir algunas cosas.

Tu mayor contribución a la serie es el sistema VATS. ¿De dónde vino la idea?
Todd Howard: Mi mayor preocupación con el proyecto era conseguir un RPG que tuviera disparos en tiempo real y fuera diferente a todo lo demás. Que no recompensara la habilidad del jugador, sino la del personaje. En poco tiempo abocetamos el diseño básico de lo que sería VATS y sólo quedaba implementarlo en el juego, convertirlo en algo útil y adecuado en vez de un simple truco visual. Conseguir el resultado final, con un uso correcto de las cámaras y un buen manejo de todas las variables... Eso ya nos llevó más tiempo.



A pesar de la tercera persona, Fallout 3 consiguió conservar lo esencial de los juegos originales.

2010 – FALLOUT: NEW VEGAS

Gran parte del equipo de *New Vegas* ya había trabajado en *Van Buren*, el *Fallout 3* de Interplay que nunca vio la luz. ¿hasta que punto viste *New Vegas* como una oportunidad para rematar las ambiciones de ese juego?
Chris Avellone: Yo, para nada: entré en el juego con el desarrollo en marcha. Es cierto que hay un montón de tramas de *Van Buren* en *New Vegas*: la Legión, la guerra de caravanas, la demencia inducida por los Stealth Boys... Al mismo tiempo, sin embargo, aparecieron evoluciones naturales de viejas ideas y zonas, como pasó con el área del DLC *Old World Blues*, que no se parece en nada al concepto original, y nos gusta más así..

¿qué crees que aportaste a *New Vegas* que no se te habría ocurrido cuando estabas en Black Isle?
Chris Avellone: La idea de un mundo abierto que poder recorrer andando sin transiciones no existía entonces, creo que hasta *Arcanum* en Troika no lo habíamos hecho. Creo que es algo que en Black Isle no habríamos hecho. Todo lo demás, sin

LOS FALLOUT CANCELADOS

FALLOUT SHOOTER (sin título real)



Este mata-mata estilo retro de perspectiva cenital pensado para PSone fue cancelado durante la pre-producción. Y nunca más se supo.

PROJECT V13



El mes pasado os contamos la historia de cómo Interplay intentó sacar un último título tras vender los derechos a Bethesda. El supuesto MMO nunca vio la luz y, tras un juicio, los derechos han caído en Bethesda, que ya tiene en marcha una división para este tipo de juegos.

VAN BUREN



Black Isle se quedó cerca de sacar un *Fallout 3* para Interplay. Lamentablemente, entre la fuga de cerebros y los problemas de pasta, se canceló. Chris Avellone nos cuenta la propuesta del inexistente juego: "La idea era introducir otro grupo de jugadores (virtuales) que irían por el Páramo afectando al mundo y a las acciones del protagonista y sus compañeros. Esperábamos crear un nuevo nivel de antagonismo entre dos grupos orgánicos. Los compañeros podían dejarte tirado por los rivales; el jugador podía tomar decisiones de un calado del que no sería conscienste hasta mucho después; y queríamos aplicar el Dilema del Prisionero a la trama principal, dejando la posibilidad de descrubrir que el mayor triunfo vendría de colaborar con tus enemigos, no de aplastarlos. Y que ambos grupos podrían cumplir sus objetivos si se daban cuenta antes del enfrentamiento final."

FALLOUT EXTREME



Un shooter de escuadras pensado en principio para Xbox y PS2, *Fallout Extreme* habría sido la respuesta posnuclear a juegos como Team Fortress, aunque cogiendo de la serie principal que lo hecho en una misión tendría consecuencias para el resto. *Fallout Extreme* nos habría mostrado el mundo Fallout fuera de Estados Unidos, con misiones en China, Rusia y Mongolia.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 2



Empezó a desarrollarse antes de la salida del primer juego y fue cancelado en 2004. La secuela pretendía aportar al inane pegatiros más elementos de la serie principal, con ramificaciones, facciones y reputación. Como buen cajón de sastre, tenían pensado meter cosas de Van Buren y Tactics 2.

FALLOUT TACTICS 2



"No llegamos muy lejos con *FT2* antes de que nos cortaran el proyecto", dice Ed Orman. "Teníamos pensado meter multijugador desde el minuto uno, mientras que el juego en solitario iba a quedar en segundo plano. El juego habría conservado la vista isométrica, pero estaría completamente en 3D. Queríamos que la secuela arreglara todo lo que se quedó corto en la primera parte. Por ejemplo, en el original no supimos meter muy bien las características más RPG de la serie principal en un juego de combate táctico: algunas cosas no tenían lugar en nuestro género, así que la idea era desterrarlas y centrarnos en que el combate fuese mejor".

embargo, encaja con las ideas de Black Isle: las facciones, los compañeros, la estructura de misiones y ciudades, etc. Es posible que la historia no hubiese recibido el mismo tratamiento, la libertad de *New Vegas* es mucho mayor que la de los títulos de Black Isle.

¿La evolución de la tecnología te ha permitido mejorar como escritor interactivo en *New Vegas*?
Chris Avellone: Más bien me ha dado por culo. No puedes escribir tantas reacciones porque como hay que contratar actores cada línea sale más cara. No habría podido meter tanto texto ni tantas cositas en *Fallout 2* si se hubiese hecho ahora: no es técnicamente posible meter el nombre del personaje, ni es viable económicamente que las putas tengan cien líneas de reacción en las que usen el apodo de mafioso del jugador porque sí. Nada. No podría ser. No.

¿Qué es lo que más orgullo te da de *Fallout: New Vegas*?
Chris Avellone: A nivel técnico, el tener una narrativa mayor en la que hemos podido meter cuatro DLCs como parte de un todo coherente. A nivel creativo, escribir al Dr. Mobius en *Old World Blues*. Los DLC son una buena forma de solucionar problemas del juego original y expandir las posibilidades con nuevos niveles, armas mejoradas, parches y características que nos pedían los jugadores, como poder tener casa en ese DLC.



201X – FALLOUT 4?

¿Qué esperáis del futuro de la serie?
Chris Avellone: Nathaniel Chapman, uno de nuestros diseñadores, dijo que *Fallout: New Orleans*, que suena muy bien. Eso, o San Francisco.

Feargus Urquhart: En Obsidian nos encantaría que nos dejarán hacer otro *New Vegas*. Siempre hay ideas que se te quedan en el tintero y poder desarrollarlas en nuestro rinconcito de *Fallout* sería genial.

Tim Cain: Tengo un diseño para un nuevo *Fallout*, en la línea de los dos primeros, pero no se lo enseño a nadie. Así, si veo que salen partes del mismo en otros juegos me digo a mí mismo lo de 'las grandes mentes piensan igual'.

EL PÁRAMO AMERICANO

Cronología y geografía de la serie Fallout

23 Octubre 2077: En sólo dos horas, La Gran Guerra aniquiló casi toda la vida en la superficie de EE.UU. Sólo los privilegiados habitantes de los refugios subterráneos se salvan del fuego y la radiación que asolan el exterior.



PRESA HOOVER
2253
Van Buren

■ El *Fallout 3* de Interplay, más conocido por su nombre en clave, *Van Buren*, pretendía presentar un mapa gigante que ocuparía Utah, Colorado, Arizona y Nuevo Méjico. La historia empezaría con el protagonista fugándose de la cárcel (¡anda, como los Elder Scrolls!) y tendría un tremendo número de ramificaciones y posibles finales. La Presa Hoover de *New Vegas*, por ejemplo, podía ser destruida y que les den a la Legión y a la República.



ARROYO
2241-2242
Fallout 2

■ 'El Elegido', descendiente de El Morador del Refugio, sale del poblado tribal creado por su ancestro, Arroyo, para buscar un GECK (Kit de Creación del Jardín del Edén). A su regreso, descubre que la tribu ahora es prisionera de El Enclave y parte en busca de su base: una plataforma petrolífera en la costa de San Francisco. Por supuesto, la base deja de existir al final del juego.



SEATTLE
Fecha Desconocida
Fallout Online

■ El MMO de Interplay cancelado, no el de Bethesda. Sigh. Una de las pocas localizaciones confirmadas era la cuna del grunge.

BASE ENCLAVE

BASE MILITAR

DENVER

THE HUB

GRAN CAÑÓN



VAULT 13
2161-2162
Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game

■ El Morador del Refugio comienza su aventura desde el Refugio 13, unos 300 kilómetros al sudeste de San Francisco para encontrar un chip de reemplazo que repare el sistema de agua. Por el camino, acabará con la Base Militar Mariposa.

LAS VEGAS
2281-2282
Fallout: New Vegas

■ La Presa Hoover es el punto de enfrentamiento más importante en la guerra entre la Legión y la NRC. La República ha defendido con éxito la presa de un ataque de los legionarios, pero César planea una segunda incursión. Mr. House, el magnate de la robótica, controla la vecina New Vegas, pero sabe que la facción que gane la guerra intentará conquistar la ciudad antes o después, así que organiza la búsqueda del chip de platino necesario para controlar un ejército de robots Securitron. Al final, será El Mensajero el encargado de recuperar el chip y decidir el desenlace de la guerra, de la Presa y de los habitantes del castigado Páramo de Mojave.



LA INVASIÓN CHINA



VAULT ZERO
2197-2198
Fallout Tactics

■ La Hermandad de Acero emprende una campaña militar para encontrar el Refugio Cero, nexo de comunicaciones de los refugios antes de las setas nucleares. En teoría, dentro hay tecnología como para postear en Gizmodo durante medio siglo. La cosa empieza en Chicago y se extiende por el Páramo contra todo tipo de bichos del universo radioactivo hasta enfrentarse a un ejército de robots salidos del citado Refugio. La Hermandad se abre paso con una bomba atómica como primer paso de la reforma que le espera al Refugio Zero como su nueva base.

LOS YBANEZ
2208-2209
Fallout: Brotherhood Of Steel

■ Un iniciado de la Hermandad de Acero recibe la misión de encontrar a los Paladines desaparecidos en la ciudad de Carbón. Allí, conocerá al protagonista de Fallout 1, que le dirigirá a Los, donde se encuentra el búnker secreto de los Super Mutantes. Allí, el Iniciado tendrá que derrotar a Attis, el general neomutante responsable de las pérdidas de la Hermandad.

WASHINGTON DC
2277-2278
Fallout 3

■ El Solitario Errante abandona el Refugio 101, situado en Capital Wasteland, al noroeste de Wahington D.C., siguiendo los pasos de su padre James. Tras encontrarle, nuestro protagonista le ayudará a poner en marcha el Proyecto Purity, capaz de proporcionar agua potable a toda la región. James muere intentando frustrar una operación de El Enclave destinada a tomar el control del poryecto. ¿Cómo acaba todo? ¡Con un robot gigante, por supuesto! Liberty Prime, directiva "machacar al Enclave".

FLORIDA
Fecha desconocida
Fallout Tactics 2

■ La secuela cancelada de *Fallout Tactics* ocuparía el suroeste de Estados Unidos, donde un GECK contaminado habría convertido Florida en mis siete palabras favoritas: una jungla mutante llena de cocodrilos radioactivos.

TEXAS
Fecha Desconocida
Fallout: Brotherhood Of Steel 2

■ Esta secuela cancelada iba a situarse en Tejas, con localizaciones en Austin, Fort Worth y San Antonio.

NEW ORLEANS
Fecha Desconocida
Fallout 4, puede

■ Todavía no se ha anunciado el próximo *Fallout*, pero por especular que no quede. Avellone nos cuenta en estas páginas la sugerencia de uno de sus diseñadores para Nueva Orleans, ciudad que no sólo sabe lo que es un semiapocalipsis, sino que tiene pedigrí jugable: InFamous 2 y el Assassin's Creed de Vita así lo demuestran.

ANCHORAGE [ALASKA]
2077
Operation Anchorage

■ El Ejército norteamericano controla Canadá, esencial para el contraataque contra las fuerzas de invasión chinas que culminará en una decisiva victoria el 10 de enero de 2077. Un siglo después, El Solitario Errante participa en una recreación vía realidad virtual de la batalla donde se decidió la reconquista de Anchorage.

ESENCIALES

10 DE LOS MAYORES PERDEDORES

Los videojuegos han mostrado toda clase de gallardos caballeros, cabezotas patriotas y caballeros de brillante armadura con una increíble capacidad de autosacrificio. Luego están los otros tipos. Aquellos que dan la espalda a los problemas, que retroceden al menor ruido, que no soportan una bofetada sin ponerse a llorar como nenas. Todos sentiríamos pena por este puñado de tristes si no fuera porque son patéticos. ¡Demostrad que tenéis un buen par!











Magikarp
Juego: Pokémon
Año: 1996-2012

1 Para cualquier persona, este Pokémon tipo agua solo serviría como premio en un concurso de pesca y para meterlo en una pecera. Aún así, se convertía en un joya necesaria si se quería conseguir el infinitamente superior Gyarados en el nivel 20. Hasta convertirse en esa bestia parda, Magikarp tiene un ataque que no hace daño alguno, Salpicadura, y aprende en el nivel 15 el ataque más básico de todos, Placaje. Es algo tan patético que solo puede ser superado por estos pescadores que te encontrabas al principio de la partida que tenían hasta seis Magikarp para combatirte.

Luigi
Juego: Super Mario Bros.
Año: 1985-2012

2 Aquí vamos a lo duro, a lo sentimental, a lo que hace daño: Luigi es un pringao. Ese "Mario verde" que el 80% de jugadores conoce como el personaje secundario o como un cobardica asustadizo (ese papel en los *Mario & Luigi*) o como el que no se lleva nunca a la princesa. La sombra de su hermano es muy alargada, de ahí que hasta pasados 17 años no protagonizase ni un solo juego. Mientras, su hermano pone nombre a varias decenas de spinoffs y es un símbolo pop en sí mismo y el representante universal de la industria del videojuego. Debe ser duro competir con todo eso.

Mysterio
Juego: Spider-Man 2
Año: 2004

3 Ocupando el puesto más bajo de la lista de enemigos de Spider-Man, Mysterio es la mente criminal que menos nos intimida cuando aparece en las calles de la Gran Manzana. No obstante, el alter ego de Peter Parker se topa con el ilusionista durante el asalto de un Todo a Cien de Manhattan. Como buen showman, Mysterio hace una entrada triunfal, presumiendo de poderes y fuerza antes del combate, dejando ver que será un enemigo duro de roer. Y solo un puñetado después, Quentin Beck cae de bruces al suelo, gimoteando. Buen trabajo, cabeza de pecera...

Ramón Salazar
Juego: Resident Evil 4
Año: 2005

4 Esta bizarra encarnación de Napoleón, pero a la española y con problemas de ira, voz de pito y tamaño de bolsillo; irrumpía a mitad *Resident Evil 4* demostrando que es el rival más ridículo de toda la saga. Y eso que el hombre intenta impedir el paso del intrépido Leon con una enorme cantidad de trampas mortales. Este megalomaníaco del tamaño de una caña de cerveza sabía que no aguantaría ni medio asalto contra Kennedy, por lo que decide mezclarse con una extraña planta en un pírrico intento por vencer. Resulta que los tulipanes no aguantan bien las balas...

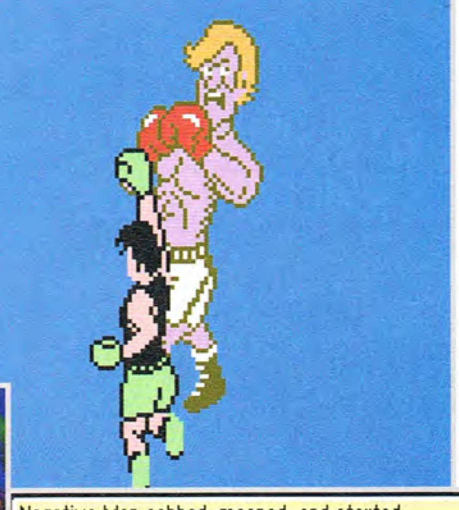
Jigglypuff
Juego: Super Smash Bros
Año: 1999

5 Es un hecho científico que Jigglypuff, el segundo Pokémon de esta clasificación, es el personaje más débil del *Super Smash Bros* de Nintendo 64. Esta bola de chicle minúscula -la otra que no es Kirby- es pateada sin remordimientos por otros jugadores y lanzada al abismo mientras se oye el eco de su vocecilla inocente. Y no solo es un bicho tremendamente débil sino que su set de habilidades es una pamplina. Sí, si sincronizas Descanso con un ataque enemigo, lo mandarás al cuerno de un golpe, pero si no lo consigues, que es lo habitual, Jigglypuff se echará una siesta mientras le revientan a leches.





8



9

7



10

Skull Kid
Juego: Zelda: Ocarina Of Time/ Majora's Mask **Año**: 1998/2000

6 Este chavalín tan desconcertante se escondía en el Bosque Perdido y aunque establecía amistad con el Link niño, este flautista autista se escabullía al menor signo de problema, o de un Link más adulto. En *Majora's Mask* (el mejor Zelda que existe, por cierto), fua ascendido a antagonista principal, pero como un cascarón que la máscara empleaba para alimentarse de sus miedos y frustraciones. Sin ella, volvía a ser un simple niño emo que prefiere volver a los bosques solo que ayudar a Link en su aventura. Pero si seguro que hasta escucha My Chemical Romance y Paramore...

Dan Hibiki
Juego: Street Fighter IV
Año: 2008

7 Dan se supone que es un chiste incrustado en el plantel de personajes de la franquicia *Street Fighter* y, bueno, el bruto sin cerebro no hace nada por remediarlo. Si hablamos en términos jugables, siempre ha sido muy débil y uno de los primeros rivales.del modo campeonato, como un calentamiento antes de ponerse serios con los luchadores de verdad. Sus maneras estúpidas y cómicas son irrisorias, y el tipo pasa tanto tiempo llorando por su padre como mordiendo el polvo. Por no poder, el tío no puedo ni pagarse la factura de teléfono a tiempo en el últmo juego...

Bob The Goldfish
Juego: Earthworm Jim 2
Año: 1995

8 No sabemos qué tienen los enemigos que viven en peceras pequeñas, pero siempre resultan ser los villanos más débiles posibles. Bob The Goldfish no hace nada, ni nadar (perdón por el chiste). Todo queda reflejado en su mirada, pero al menos tiene una determinación de acero tras esas pupilas dilatadas por la rabia. Pero nunca se sabe: quizás cuando Jim lo saca de la pecera y se lo zampa, Bob está pensando en la infección renal y el envenentamiento por mercurio que va a provocarle. Post mortem, sí.

Glass Joe
Juego: Punch-Out!!
Año: 1984

9 Este frágil boxeador procedente de Paris tiene un récord totalmente infame: con solo una victoria y 99 derrotas, ya es hora de que el viejo Glass Joe cuelgue los guantes y tire la toalla. Sí, es un estereotipo nacional bastante exagerado, pero su cobardía y su mandíbula de cristal lo han hecho ganar muchos fans con los años. Hace poco, ha tenido un triunfal regreso con *Punch-Out!!* para Wii, a pesar de que el doctor le ha recomendado llevar un protector de cabeza para proteger su mandíbula. ¡Sigue dándole duro, Joe! Lo mismo llegas a viejo con algún diente y todo.

Negative Man
Juego: Mother 3
Año: 2006

10 Nunca se ha visto en los videojuegos un enemigo que te hiciera sentir tan culpable como el pobre Negative Man. Cuando te cruzabas con el hermano color pis de Bob Esponja, ya te lo encuentras arrodillado, llorando por su incapacidad para vencernos. Esto no iba a impedir que Lucas y compañía le patearan el píloro, claro. Negative Man nos lanza reproches sin parar, gimoteando hasta el momento en el que suplica por una muerte dulce y sin dolor. Lucas y demás renuncian a ello y quedan retratados como unos mamonazos sin escrúpulos. Son lo peor.


games™
MMO
Tu guía para no perderte
en el universo de los MMO
WORLDS
175 ENTREVISTA
JAGEX GAMES STUDIO
Hablamos con Mark Ogilvie, el diseñador jefe de RuneScape, sobre la nueva actualización
172 PREVIEW
PHANTASY STAR ONLINE 2
Cómo Sega quiere recuperar su vieja gloria en el espacio de los MMO free-to-play
MARVEL
HEROES
¿PODRÁN LOS CÓMICS DE MARVEL CONQUISTAR POR FIN LOS MMO?

Mirad esos cielos azules. Es un juego de Sega, pese a todo

Phantasy Star Online 2

EL SUCESOR DE SEGA PARA SU PSO ORIGINAL LLEGARÁ A OCCIDENTE EN 2013. INVESTIGAMOS QUÉ PASOS HA DADO LA SAGA INTERGALÁCTICA

Todos coincidimos en que *Phantasy Star Online* se adelantó a su tiempo. Ahora puede que el mercado para este género se haya incrementado hasta límites inconcebibles, pero hace diez años la idea de que los jugadores pudieran interacturar entre ellos en un mundo Online persistente y fluido fue completamente ignorada cuando el juego salió en Dreamcast.

Sega demostró saber en su pionero intento cómo iba a desarrollarse el mundo de los videojuegos en los siguientes años, y dejó constancia de ello con *PSO*. Tomando muchas de las mecánicas de los populares SRPG de consola, *PSO* presentó una experiencia Online rápida como el rayo que se sentía como una revolución pese a las limitaciones de los módems de 56K de la época.

Coincidiendo con las celebraciones por el décimo aniversario de su lanzamiento, Sega ha anunciado que *Phantasy Star Online 2* llegará a EEUU y en Europa a principios del 2013, justo después de haberse lanzado en Japón. Y parece que volverá a innovar en su manera de conectar con los jugadores, puesto que estará disponible como juego free-to-play para PC, Vita, iOS y Android.

INFORMACIÓN

FORMATO: PC, PS Vita, móviles
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLO: Sega
ORIGEN: Japón



Llevar el juego a dispositivos portátiles y abrazar el free-to-play casi es un opuesto a las decisiones tomadas con el primer *PSO*. Es un movimiento muy inteligente, de comprender bien este mercado. El género ha cambiado inmensamente en los últimos diez años, y cuando el mayor MMO lanzado en occidente en los últimos años, *Star Wars: The Old Republic*, está desangrándose poco a poco de suscriptores y aceptando el modelo gratuito, existe la esperanza de que revivir esta licencia no signifique que sufra otra vez el mismo vacío de antaño.

DEL MISMO MODO, el giro hacia dispositivos móviles acierta al zeitgeist del mundillo en toda la cabeza. La demanda de este tipo de juegos en consolas portátiles y móviles ha crecido, por lo que tener un MMO tan profundo como *PSO2* accesible desde cualquier lado es un atractivo que agradecerán los jugadores occidentales, al menos tanto como su audiencia nativa.

Por supuesto, la promesa de diversidad en las plataformas y un sistema de suscripción accesible tiene poco crédito a menos que el progreso jugable sea exactamente el mismo en todas partes. El original y sus imitadores posteriores contaban con una potente mitología combinada con unos sistemas jugables a prueba de bombas. Basándose en los principios mecánicos de *Diablo*, el viejo Sonic Team implementó un sistema de cuatro jugadores que más tarde influiría en la franquicia *Monster Hunter*. Parece que no, pero *PSO* fue el antedecente de muchísimos juegos.

Casi todos estos elementos se han trasladado a la secuela. El cooperativo para cuatro sigue siendo un núcleo importante, pero Sega ha creado también una experiencia más profunda para un jugador si queremos ir en solitario por los numerosos planetas. También hay un sistema de clases, pero está bastante delimitado en comparación con otros más complejos y basados en especies u oficios, como *Final Fantasy XI* o *EverQuest II*. Hay que sumarle un nuevo creador de personajes –que Sega asegura es realmente avanzado y que permite cambiar formas y partes del cuerpo por tamaños– que hace que la experimentación con clases bastante atractiva, cada una con sus sistema de levelling determinado por el propio jugador.



Los recuerdos de las batallas épicas contra dragones gigantes en *PSO* nos hacen mojar las bragas pensando en cómo se verá eso en hardware actual.

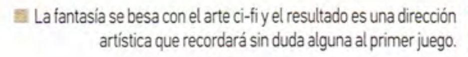
Como el original, el nuevo juego contará con un sistema de combate más profundo que la mayoría de MMO.

"Phantasy Star Online 2 invertirá gran parte de su tiempo en mejorar la fórmula y en apelar a la nostalgia"









La fantasía se besa con el arte ci-fi y el resultado es una dirección artística que recordará sin duda alguna al primer juego.

Las mazmorras y los encuentros con enemigos son aleatorios del todo, asegurando que cada vez que juegues te lleves alguna sorpresilla en terreno ya conocido. Es una idea que el género ha estado usando desde hace tiempo, pero Sega pretende innovar en este sentido. La compañía ha comentado que se podrán interrumpir misiones con encuentros con desafíos puntuales que pondrán a prueba la perseverancia, la habilidad y la cooperación de los jugadores. *PSO2* invertirá gran parte de su tiempo en mejorar la formula apelando a la vez a la nostalgia.

"La primera cosa que queremos dar a los jugadores de *Phantasy Star Online 2* es una aventura que cambie con cada partida", comenta el productor Satoshi Sakai, de Sega Japón, sobre la decisión de incluir elementos de aletoriedad. "Del mismo modo que las grandes experiencias RPG giran en torno a encuentros imaginativos y aleatorios, quisimos que los jugadores se sorprendieran de forma coherente mientras exploren cuevas y cumplan sus misiones".

Queda claro, pues, que la clave de *PSO2* será la personalización. Con todas las modificaciones mencionadas en el diseño de personajes y clases, así como los retoques en los combos de armas –eso sin mencionar el probable cambio en la estética de los personajes más avanzado el juego–, Sega ha basado este nuevo capítulo en la saga *Phantasy Star Online* sobre pilares muy concretos. También ha acertado tomando la decisión de hacerlo free-to-play, pero lo importante será ver si sabe encontrar el equilibrio para que las ayudas a la mecánica no devengan en instrumentos abusivos que se carguen la continuidad de la saga. Es un salto mortal sin red, pero confiamos en el triunfo de esta visión.

EL ARCA

Aunque Sega no ha detallado aún los detalles del modelo de pago que tendrá *Phantasy Star Online 2*, el lanzamiento japonés hace pensar que se sustentará a través de compras ingame. Los jugadores forman parte de organizaciones llamadas 'Arcas', que conforman un grupo de naves denominadas La Flota del Oráculo. El dinero de esta corporación servirá como moneda de cambio en el juego. El dinero de las Arcas se compra y se utiliza después en diferentes mejoras para el combate. *PSO2* no ha puesto todo el enfásis en estas compras ingame todavía, pero esperad contenido con dinero real con varios niveles de importancia una vez el juego se haya extendido fuera de Japón.

MMO UPDATES

LOS ÚLTIMOS DESARROLLOS DEL MUNDO DE LOS JUEGOS ONLINE

YA LLEGA THE LORD OF THE RINGS ONLINE: RIDERS OF ROHAN



La mayor actualización del MMO *The Lord Of The Rings Online* ya está muy cerca. La Comunidad sigue caminando hacia el Monte del Destino que hace que el desarrollo de las películas parezca rápido en comparación. *Riders Of Rohan* introduce combat a caballo, sube el nivel máximo y permitirá explorar las tierras de Rohan, algo que debería ayudar a la misión de Frodo.

RUNES OF MAGIC ABRE UNA NUEVA ZONA



Chrysalia al norte de Taboria es la nueva región disponible para los más de 5 millones de usuarios registrados en el free-to-play *Runes Of Magic*. Esta nueva zona parece salida de una pesadilla de serie B de los años 50 ya que nos enfrentará a hormigas gigantes (lamentablemente no radiactivas, pero sí monárquicas).

ANUNCIADO EL MMO DEL APOCALIPSIS ZOMBI



Arktos Entertainment y Hammerpoint Interactive han anunciado *The War Z*, situado en un mundo postapocalíptico donde la Tierra ha sucumbido a una infección zombi. Lo que nos ha llamado más la atención es que hay un modo normal y otro hardcore, contando este último con muerte permanente.

UN ROBOT ASESINO LLEGARÁ A THE OLD REPUBLIC



Los fans de las IA sádicas están de enhorabuena, porque Bioware ha anunciado la llegada de un carismático asesino robótico, HK-51 se llama, para *The Old Republic*. El robot se parece demasiado y para bien al genial HK-47 de *KOTOR*.



La idea de grandes batallas públicas contra enemigos gigantescos es excitante y algo con lo que han soñado los fans de Marvel durante años.



Aunque Gazillion no ha dado muchos detalles, los poderes irán desarrollándose con un sistema por puntos que los hará más potentes.





Los botines y los trajes especiales serán gran parte del sistema de personalización en *Marvel Heroes*, con códigos de color para identificar aquellos más raros y efectivos.

Marvel Heroes

HORA DE LAS TORTAS

Todo le va de miedo ahora mismo a Marvel Comics. No solo es parte de la cultura pop del último medio siglo, sino también un fenómeno de masas gracias a exitazos en Hollywood como el de la película Los Vengadores. Así que era cuestión de tiempo que apareciera el MMO que nos prometieran en el lejano 2006 –Marvel no iba a permitir a su competidor directo recorrer en solitario ese camino por mucho más tiempo–. Pero Marvel y el estudio Gazillion Entertainment parecen haber aprendido un par de cosas de *DC Universe* y sus problemones en el mercado de los MMO, duro hasta para Superman.

A diferencia de *DC Universe Online*, que empezó con un modelo de suscripción y luego se pasó en siete meses al free-to-play, *Marvel Heroes* empieza siendo gratis. Así, Gazillion espera llegar desde el lanzamiento a una audiencia amplia, compuesta por una buena mezcla de jugadores tradicionales, ocasionales, fans de los cómics y espectadores de as películas.

El sistema de juego de *Marvel Heroes* es radicalmente distinto al de su competidor. Así, a diferencia de *DC Universe*, donde nos creamos nuestro propio héroe, con los más conocidos dando misiones, en *Marvel Heroes* podremos jugar como los personajes clásicos: Iron Man, Spider-Man, the Hulk o Hawkeye (que lo peta), entre otros, cumpliendo los sueños húmedos de muchos fans. ¿Para qué crearse a un clon de Lobezno pudiendo jugar con el propio James Howlett? Aquí estaba uno de los grandes fallos de *DC Universe Online*, y para asegurar variedad, además, *Marvel Heroes* permitirá ir intercambiando entre personajes.

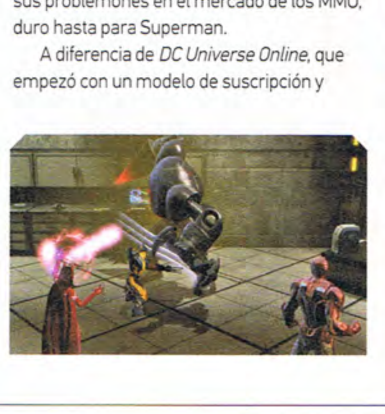
/// Gazillion Entertainment está haciendo la mecánica accesible, con vista isométrica y un esquema de control muy a lo *Diablo* –uno de los creadores del original, David Brevik, es el jefe de diseño– permitiendo mezclar mecánicas de mazmorreo y otros elementos más propios del MMO. Los jugadores escogeran su personaje, que evidentemente tendrá sus poderes emblemáticos. Éstos se dividen por tipos –Hulk es un personaje de fuerza y cuerpo a cuerpo mientras que Iron Man es de energía y largo alcance– y pueden ser activos o pasivos. Los poderes básicos, con su propio sistema de niveles, no son solo la única fuente de habilidades. Muy al estilo *Diablo*, habrá botines de trajes y poderes que modificarán a los personajes en función a lo que tengan equipados previamente. Sin duda, estos elementos son los que animarán las compras ingame.

Aunque la mayoría de zonas, como la Mansión de Xavier, serán fijas, habrá otras tantas creadas semi-aleatoriamente para el combate, otras privadas para jefes como Magneto y otras públicas para enemigos masivos como los Centinelas. Todo está bien atado y dirigido por la historia escrita por Brian Michael Bendis [¡DIOS, NO! -N.d.Sánchez], con el mundo amenazado por el sempiterno Víctor Von Muerte.

Es difícil equilibrar un MMO para acercarse a todo el mundo, pero *Marvel Heroes* tiene una jugabilidad sencilla y una historia casi para un jugador, lo que unido a la popularidad de los personajes de Marvel, pueden llevar a un exitazo y a toda una hazaña.

INFORMACIÓN

FORMATO: **PC**
COMPAÑÍA: **Gazillion Entertainment**
DESARROLLO: **In-house**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2012**
PRECIO: **Gratis**





Las preguntas más necesarias
a las personalidades del mundo del MMO



Mark Ogilvie
Jefe de diseño de RuneScape

Tras una década en el mercado, RuneScape lanza la actualización más importante de la historia del MMO. Hablamos con él del nuevo parche, de cuales han sido las claves del éxito del juego y de si el free-to-play es el modelo de futuro de los MMO

¿Te ha sorprendido mucho el nivel de interés alrededor de *Evolution Of Combat*?
Siempre me hace sentir humilde la pasión con la que los jugadores se interesan en nosotros. Sin embargo, un cambio tan significativo como éste siempre va a generar buenos debates en la comunidad. Nos complace haberlo podido mostrar como beta antes de hacer la actualización. No estábamos seguros de cuánto iba a gustar a los usuarios, pero estamos recibiendo miles de peticiones para la beta cada minuto. Cuando lo anunciamos, tiraron nuestros servidores.

¿Cual es el secreto para asegurar la longevidad de un juego dentro de un género tan congestionado?
Encontrar y dominar tu nicho. No temer la innovación y mantenerse competitivo, pero no a expensas de tu comunidad o de tu concepto jugable.

¿Cuáles son los errores que cometen otros MMO gratuitos?
Hay un montón de juegos que cometen errores clásicos al añadir un modo freemium tras el lanzamiento, siendo el más importante sobreestimar la atención de los usuarios. Si tu MMO se hace gratuito, vas a tener que simplificar la jugabilidad. Si asumimos que el jugador tiene una relación más casual con el producto que un suscriptor, pues aquel solo ha invertido tiempo en lugar de dinero, no les pidas adoptar un estilo de juego más complejo o subas la dificultad. Los jugadores de juegos gratuitos no se comprometen tanto con el mismo y tienen más posibilidades de ir cambiando de un juego a otro o de hacer otras cosas a la vez.Players

Si tu MMO se hace gratuito, vas a tener que simplificar la jugabilidad

***RuneScape* ha sido criticado por su alto número de bots. ¿Cómo habéis combatido todo esto?**
Siemrpe nos hemos tomado muy en serio a quellos que intentan destuir el equilibrio y la ecuanimidad del juego, pero es una guerra larga y de desgaste. En el pasado, hemos tomado decisiones dramáticas para eliminar este tipo de jugabilidad pero, al final, los cambios de esta magnitud terminaban afectando a la jugabilidad. Pese a todo, queríamos que los jugadores siguieran intercambiando objetos y que siguieran participando en nuestro intenso, brutal y tremendamente arriesgado sistema de PVP. En octubre, lanzamos varios cambios para frenar e inutilizar ciertos bots. No tememos tomar decisiones a todos los niveles y hemos ganado varios juicios a varios profesionales de hacer bots.

¿Cómo seguirá evolucionando *RuneScape*?
RuneScape es el juego más actualizado de la historia. Crecemos con el cambio y nos gusta poder evolucionar y adaptarnos a nuevos mercados. *RuneScape* fue una herramienta social también, así que adaptarse a la evolución de lo social es importante a corto plazo. Mirando al futuro, no sé cómo sería un MMO de nueva generación. Mientras que muchas nuevas herramientas e ideas se están vendiendo como de nueva generación, no creo que la definan, son simplemente cosas más refinadas, no nuevas. Tengo ciertas ideas en la cabeza, eso está claro. Estoy muy interesado en todo el mercado móvil y me encantaría conseguir experiencia y desarrollar a mi personaje mientras me muevo por ahí, pero tampoco estoy seguro de si eso es algo de nueva generación.

Para más información sobre RuneScape, echad un ojo a www.runescape.com





Jagex asegura a los fans que seguirán actualizando e innovando con *RuneScape* durante los próximos años para evitar perder su trono.

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL NIETO**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS LÁZARO FERNÁNDEZ, ADONÍAS, JAVIER ITURRIOZ

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@medio-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

gamesTM



games™

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



>> iCade Mobile

■ Precio: 69,95 €

>> Ya sabéis lo mucho que nos chifla lo retro, y por eso no cesamos en nuestro empeño en hacer un regreso al pasado y buscar como locos todo aquello que nos lleve a la época dorada de los videojuegos, cuando el píxel era bello. Este Gadget, como puedes ver en la imagen convierte tu iPhone o iPod Touch en un iCade para jugar (tanto en horizontal como en vertical) como antaño a Pac-Man, Atari Greatest Hits, Activision Anthology, Alien Breed... Previamente descargándote las apps correspondientes. Va equipado con seis botones y cruceta de control.

>> Mushroom Stereo

>> Se trata de una edición limitada, así que no tardes mucho en hacerte con ellos si te molan. Nosotros, particularmente, estamos enamorados de estos auriculares con silicona de tipo botón, pues dos característicos champiñones del mundo de Mario decoran cada casco. Son estéreo y llevan un conector universal estándar 3,5 mm para que puedas tanto escuchar música desde tu MP3, tu móvil o tu consola portátil.



>> Psycho Bandit

■ shop.gearboxsoftware.com

■ Precio: 20 $

>> Nos hubiera gustado más encontrar una figura de Tina la Chiquitina pero esta de Psycho Bandit tampoco está nada mal. Este homicida al que le gusta morder carne fresca es uno de los personajes claves de Borderlands 2: es un psicópata con deseos constantes de entrar en combate. Lleva pantalones de color naranja, arma "hacha-sierra" y la cara pintada cual luchador mexicano.



>> Halo: Lazos de Sangre

■ www.paninicomics.es

■ Precio: 13,95 €

>> Cada vez son más los autores que se lanzan a adaptar al papel el universo de un videojuego, ya sea en novela, cómic o novela gráfica. Esta vez el que nos ocupa es un nuevo volumen basado en el título de Bungie, Halo. Escrito con suma rigurosidad y manteniendo ese "halo" de misterio futurista propio del juego original, Fred Van Lente y Francis Portela narran y muestran cómo los Covenant e integrantes de Lazos de Sangre han de unirse esta vez para luchar contra un enemigo común.



Megabloks WoW

■ www.blade.es

>> Si el ratón de Steel Series te fascina, no quiero imaginar estas figuritas de Megabloks. También basado en el universo de World Of Warcraft, Blade nos trae una completa colección que recrea a los principales héroes como los enemigos de WOW. Podrás crear tu propio mundo y disfrutar de tantas batallas como desees ya que se complementa con accesorios, armas y localizaciones. Los precios varían según las figuras.





>> Playstation Move Racing Wheel

■ es.playstation.com ■ Precio: 39,99 €

>> Teníamos rifles, pistolas... pero no un adaptador con forma de volante para el mando de movimiento PS Move. Bueno, más que de volante, el Gadget que nos ocupa está inspirado en el manillar de una moto, pero será igual de preciso para juegos de motos, coches e incluso simuladores aéreos. Incorpora partes plegables, botones optimizados, gatillos y funciones de vibración. En Europa aún no está disponible.

>> 1 GPX LightBack Ferrari F1 Edition

■ thrustmaster.com ■ Precio: 49,99 €

>> Para amantes incondicionales de los juegos de carreras, simuladores de conducción y de la velocidad en general, Thrustmaster ha diseñado un mando en exclusiva para Xbox 360 con licencia oficial de Ferrari. Presenta una estética inspirada en el morro del Ferrari de la F1 y lleva la firma de Fernando Alonso. Gracias a los dos mini sticks que lleva incorporado, el mando ofrece una precisión extrema, y los dos gatillos -largos y curvos- están diseñados para ofrecer un control más optimizado al jugador. Además va equipado con indicadores de velocidad y vibration feedback.

>> Nuevos modelos de PS3

■ es.playstation.com ■ Precio: 229 € y 299 €

>> Sony vuelve a rediseñar su consola de sobremesa haciéndola ahora un 20% más pequeña y un 25% más ligera que el modelo Slim que salió a la venta en septiembre de 2009. Estarán disponibles dos modelos: uno con un disco duro de 500 GB que incluirá el juego FIFA 13 y a un precio de 299,99 €; y otro modelo más económico con un disco duro de 12 GB a un precio de 229,99 €. Por supuesto, si cuentas con un disco duro compatible podrás ampliar la memoria de dicho modelo de PlayStation 3.

>> WoW Mouse

■ steelseries.com ■ Precio: 129,99 €

>> Nos encanta cualquier Gadget que se inspire en el mundo de un juego y más en este caso que es sobre World Of Warcraft. El ratón es wireless y su diseño es totalmente ergonómico, además va equipado con 11 botones colocados estratégicamente para que puedas pasar horas y horas jugando a tu MMO favorito sin que tu mano y muñeca se resientan. Además, lleva una base de carga realmente espectacular y 100% WOW.



-ALCALDE HAGGAR, QUEREMOS PROPONERLE UN PEQUEÑO NEGOCIO...
SU HIJA A CAMBIO DE SU COLABORACIÓN.
-¡QUÉ! ¿QUÉ LE HA PASADO A JESSICA?
-NO TAN RÁPIDO, MIKE. ENCIENDA SU TELEVISOR. QUEREMOS QUE NOS GARANTICE QUE EL NÚMERO 7 DE GAMES™ LLEGARÁ A LOS QUIOSCOS EL PRÓXIMO 2 DE NOVIEMBRE...

